PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

33 reviews
5 Gold Awards!

HET GROOTS… VAN DE BENELUX

LOST PLANET
GAMEN MET KIPPENVEL

FINAL FANTASY XII
IN ÉÉN WOORD: FANTASTISCH!

DEAD OR ALIVE XTREME 2
PURE BAGGER SCOORT EXTREEM HOOG CIJFER

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
ONTZAGWEKKEND AVONTUUR

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

PLUS: JONGE VADER GENIET VAN YOSHI'S ISLAND DS • KONIJNENPLAAG IN RAYMAN RAVING RABBIDS • VALENTIJNSBRIEF AAN SONIC • TOFFE GAMES KOPEN MET WEINIG GELD • NIET ZO SUPER MAN • GAMEN OP DE Wii DOET SOMS PIJN • ARCADE GAMES OP XBOX LIVE • OKAMI IS DE ZELDA VAN DE PS2 • PETJE AF VOOR GUILD WARS NIGHTFALL • TONY HAWK OOK TOF OP DE Wii • EN MEER...


SCHRIJF JE NU IN VOOR DE BETA OP LOTRO-EUROPE.COM
The Lord of the Rings Online™
Shadows of Angmar™
12+
PC DVD ROM
turbine
codemasters online gaming
ARENA51.BE

DE REDACTIE

De PU redactieleden hebben natuurlijk niet alléén maar gegamed het afgelopen jaar. Enkelen hebben zelfs een boek gelezen! We vroegen de heren en dame welke van de CD's, films en/of boeken die zij het afgelopen jaar consumeerden, ook jullie niet mogen missen.

JURJEN



Boeken: Er was eens een god (Jan Blokker, Jan Blokker Jr. en Bas Blokker). Kundig geschreven herver-tellingen van de mooiste bijbelverhalen, aangevuld met soms verrassende commentaren en gedachten hierover van de schrijvers. Je hoeft de verhalen niet te geloven om ervan te genieten.
CD's: Slayer: Christ Illusion en Muse: Black Holes and Revelations.
Films: Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest en Eragon.

STEVEN



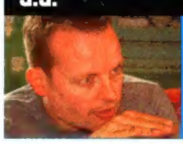
Boeken: Geen tijd voor hè.
CD's: Supremacy van Hatebreed, The Price of Existence van All Shall Perish, In The Arms of Devestation van Kataklysm en Reaper of Souls van Purified in Blood.
Films: Kenny, Borat, Severance, The Hills Have Eyes, en Tom Yum Goon.

MAARTEN



Boeken: Boeken? Da's zo 1950!
CD's: De nieuwste van Wolfmother en Broken Boy Soldiers van de Raconteurs.
Films: V for Vendetta, Inside Man en Déjà Vu.

J.J.



Boeken en films doe ik niet aan, maar ik heb wel een algemene tip op CD en DVD gebied. Check de budgetbakken eens! Ik koop me helemaal scheel aan top DVD's en CD's voor een tientje. Het lijkt wel of die dingen een week na launch al voor 9,95 in de bak liggen. En voor een tientje ga je opeens veel meer dingen leuk vinden.

BORIS



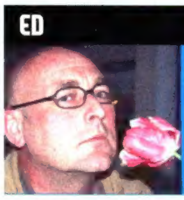
Boeken: Stille Willem over de moord op Willem Endstra en A short history of nearly everything van Bill Bryson.
CD's: Lucy Ford van Atmosphere (misschien ouder, maar ik heb 'm in 2006 "ontdekt"), Live at Stubs van Matisyahu en natuurlijk Southern Way, de eerste CD van de gelijknamige band van nieuwe Gameking Dennis!!!!!
Films: Borat, Cocaine Cowboys (vette docu over coke dealers in Miami in de jaren '80) en Inside Man, de eerste goede film van Spike Lee.

JEROEN



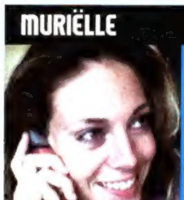
Boeken: Grijsgedraaid door Leo Blokhuis (Leo's favo muziek en allerlei leuke weetjes) en De Halve van Egmond door Bram Bakker (aangezien ik voor de halve marathon van Egmond aan het trainen ben).
CD's: Grijsgedraaid (de nummers die in het gelijknamige boek worden beschreven), XXS - Blof (gratis downloadbare CD), Once Again - John Legend.
Films: Casino Royale, Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest en Cars (als fan van Pixar films mag je die niet missen natuurlijk).

ED



Boeken: De Dubbele Schaar, een prachtig sportboek van Bert Wagendorp en Joe Speedboot van Tommy Wieringa.
CD's: Ik heb dit jaar weer veel deadline-weddenschappen van Jan gewonnen en dat heeft me een aardig stapeltje CD's opgeleverd. Vooral 9 van Damien Rice vond ik heel erg tof.
Films: In de bios ben ik afgelopen jaar nauwelijks geweest maar United 93 was imposant.

MURIËLLE



Boeken: Als ik al eens een boek wil gaan lezen, begint de hond er in te bijten. Hij houdt meer van lees-voer dan ik.
CD's: De Arctic Monkeys: Whatever People Say I Am, That's What I'm not. Lekkere rauwe rock met veel humor waar ik vrolijk van word. Ik bedoel 'get on your dancing shoes, you sexy little swine', een betere tekst heb ik niet gehoord in 2006.
Films: Ik vond 2006 niet te filmen.

JAN



Boeken: Nee, geen boeken maar games!
CD's: Artic Monkeys - Whatever People Say I Am, That's What I'm Not (droomdebuut, venijnig, punky), Snow Patrol - Eyes Open, Damien Rice - 9 (meeslepende, intense zielenroerselen), Red Hot Chilli Peppers - Stadium Arcadium (met name vanwege gitaarvirtuoos John Frusciante), James Morisson - Undiscovered (dé soulplaat van 2006).
Films: Video van de eerste weken van Lucas.

LEVE PAPIER!

Men zegt wel eens dat print dood is. Dat papier een old school medium is dat, door de komst van internet en alle andere (draagbare) digitale media, vast haar grafsteen kan bestellen.
Als hoofdredacteur van dit blad ben ik natuurlijk geneigd gelijk te roepen dat dat onzin is. Men riep dit al een decennium geleden en als je naar de verkochte oplage van ons blaadje kijkt, lijkt er weinig aan de hand.
Toch heeft print wel degelijk last van deze nieuwe vorm van concurrentie. Kijk alleen al naar de krampachtige pogingen die vele kranten de laatste tijd ondernemen, om te overleven. Men moet het immers opnemen tegen (vaak) gratis media die veel sneller actuele informatie kunnen geven en niet gebonden zijn aan druk- en distributietijden of het aantal beschikbare pagina's per uitgave. Je kunt dan ook nauwelijks nog echt nieuws brengen als krant en zeker niet als tijdschrift. Je kunt echter wel kijken wat "het nieuws" nu daadwerkelijk inhoudt en daar als kenner dieper op ingaan. Dat is bijvoorbeeld alleen al de reden waarom wij onze nieuwsrubriek "Opnieuws" hebben genoemd. Kortom, je zult de formule van je blad enigszins aan moeten passen.
Daarnaast zie ik nog steeds nergens een plasma boven het bed of op de wc hangen om even relaxed wat te lezen. Beide informatie-bronnen (digitaal en papier) zullen in elk geval de komende jaren nog naast elkaar blijven bestaan en elkaar -als het goed is- alleen maar versterken. Vooral dat laatste is iets waar wij de komende tijd mee aan de slag zullen gaan, dus hou dit blad én onze site goed in de gaten!



NIELS

NOG ÉÉN RONDJE...

Deze maand onderwierp Muriëlle powerweb redacteur Wouter weer aan een drugstest voor een nieuwe aflevering van onze testhokserie Spuiten & slikken. In deze serie test Wouter welke invloed drank, drugs en aanverwante artikelen op z'n gameprestaties hebben. Deze keer slaat hij een overdosis caffeïne achter-over en probeert hij er achter te komen in hoeverre dit z'n rondetijden in Project Gotham Racing 3 beïnvloedt.
Rechts op de foto toezichthouder Freek, bekend van Powerweb, die ook zonder caffeïne altijd de wakkere blik heeft van een eend die een broodje gezond ziet drijven.



HOMOFOOB

Skate praatte ook dit jaar weer de Game Awards en de evenementen tijdens de Gameplay 2006 professioneel aan elkaar. Toch waren er gasten die met de kreet "Skate is gay" de aandacht trachtten de trekken. Nu betreft dat meestal pubers die zelf nog onzeker zijn over hun geaardheid, maar al zou Skate (of wie dan ook) "gay" zijn, wat dan nog? Homofobie, dat is zoooo Islam en Spakenburg. Overigens kunnen we eenieder meedelen dat je veel over Skate kunt beweren, maar als er iemand hardcore hetero is...



FINAL FANTASTISCH

Deel III op de DS en zeker deel XII op de PS2 lijken helemaal Final Fantastisch te worden. Check de previews in dit nummer.



IEMAND MOET HET DOEN

Na ruim een jaar, ging Ed weer eens op trip. En dat heeft ie geweten. Z'n benen waren tot aan z'n knieën afgesleten door het slenteren over een beurs met een omvang waarmee vergeleken de RAI een dorpskroeg is. Gelukkig was Ed een paar uur later weer helemaal hersteld. Diezelfde nacht in Milaan was onze eindbaas namelijk king of the disco. De snelheid van z'n danspasjes verdubbelde zelfs toen hij zag dat zijn favoriete motorboothbabe (zie foto) op de dansvloer aanwezig was en hem nog herkende ook!





STRENGE SCHEIDS

Check die strenge blik, die even parmantige als vastberaden wijze waarop hij z'n pasje (verkeerd om) omhoog steekt... en het bewijs is geleverd dat J.J. altijd al scheidsrechter had willen worden (en dan natuurlijk de een na de andere strafschop aan PSV geven).

Op pagina 42 kun je lezen bij welke wedstrijd J.J. een Nederlander wereldkampioen zag worden.

GOEDKOPE SHIT

We hoeven jullie niet te vertellen dat games geld kosten, en niet zo'n beetje ook. Dat het echter veel goedkoper kan, bewees het PU testpanel dat met zeventig euro op zak diverse winkelcentra introk en menig vette game voor een schappelijk prijsje wist te scoren. Op pagina 38 en 39 lees je er alles over.

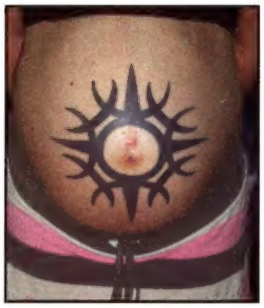


OPMERKELIJK HOE SNEL MAARTEN ZICH DIE ONNOZELE PU-REDACTEURENBLIK EIGEN HEEFT GEMAAKT.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

In september 2003 won Wanda Strabbing uit Alkmaar een Primal tatoo. Ze liet die tattoo op haar buik zetten en we vroegen ons toen al hardop af, hoe dat er uit zou gaan zien als ze zwanger zou worden.
En laten we nou deze maand een mailtje krijgen van diezelfde Wanda. Ze wist 't nog allemaal en stuurde ons een foto van de Primal tatoo in al z'n zwangere glorie.
Heel tof Wanda! En nog gefeliciteerd met je dochter, want die kwam daar gelukkig gezond onder vandaan.





INHOUD

★ Brief ★ VAN DE MAAND

BESTOLEN IN OVERIJSSEL

Beste leden van de PU,
Wat een leuke, relaxte en ongedwongen vakantie had moeten worden, werd een totale ramp. Een emotionele ramp, een economische ramp, maar het ergste is "uiteraard" dat het ouderlijk gezag er weer helemaal NIKS van begreep. Ik zal het uitleggen.
Je gaat op vakantie in een gehucht in Overijssel met familie waaronder twee 80+'ers. Een plek waar de criminaliteit zeer laag is en je dus niet verwacht dat het meest dierbare bezit je ontnomen wordt, namelijk m'n trouwe DS.
Mensen vonden het kennelijk nodig de auto open te breken voor een navigatiesysteem dat helemaal niet in de auto zit, en besluiten dan om de auto te doorzoeken en dan de verstopte DS te stelen.
Uiteraard heel vervelend, zo'n ding is niet gratis, maar oké, twee-drie maanden sparen/minderen en je hebt er weer een in het bezit. Ook was het spel Advance Wars (dat er in zat) gejat. Zelfde verhaal, heel vervelend maar een maandje extra sparen en je hebt het spel ook weer terug.
Dan nu hetgeen jullie waarschijnlijk ook aan het hart zal gaan. DE SAVEGAMES!
Geld is maar relatief maar al die uren van plezier, frustratie (de gratis vlieglessen voor de DS), de plezierige minuten daarna als je een missie haalt waar je al een uur over hebt gedaan, zijn onbetaalbaar. En als dan de moeder des huizes ook nog zegt dat ik me het minste druk moet maken over die savegames en maar moet bedenken hoe ik weer aan een nieuwe DS kom, zakt het vakantiegevoel me in de schoenen.
Zoals jullie kunnen begrijpen heb ik mij zeer kostelijk vermaakt met het kijken naar Lingo, Twee Voor Twaalf, Per Seconde Wijzer, en het spelen van het oeroude Rummikub en de gedachte die uitgaat naar mijn DS die nu opgesloten zit bij zijn ontvoerders.
Verder wil ik nog even kwijt dat jullie blad vet blijft.
Mark Kempers | Amsterdam

Dat zal wel schrikken zijn geweest voor een Amsterdammer. Maar had dan ook dat Ajax vlaggetje en die sticker 'ik rem niet voor boeren' van de auto gehaald.
We denken dan ook dat enkele rasechte inwoners van Ossenzijl, Punthorst, Boerhaar, Diffelen, Rectum, Schuinesloot en Okkenbroek de handen ineen hebben geslagen en je ruit ff hebben ingetikt om je een lesje te leren.
Maar we weten het goed gemaakt; als kneus van de maand, krijg je gewoon een EA game naar keuze.

Wii-IMAGO

Hallo beste PU,
Geluksvogel die ik ben, was ik uitgenodigd voor het Nintendo Wii Move You-event in Hilversum door Nintendo (8 VIP leden van Nintendo.nl waren de gelukkigen) om de Wii te mogen ontdekken.Ik was zeer benieuwd of de bevindingen van Jurjen (PU #155) de juiste waren.
Ik heb vrijwel alle spellen gespeeld die er te spelen vielen en ben zeer enthousiast en sluit me aan bij zijn verslag.Nintendo zoekt echt naar manieren om iedereen aan het gamen te krijgen en dat lukt ze aardig. Niet eerder heb ik volwassenen zo enthousiast zien spelen met een console. Nintendo mikt hierbij op een breed publiek waarbij opa's met hun kleinkinderen samen vol enthousiasme en plezier gamen. Is dat niet prachtig? Ik denk dat de Wii zeer toegankelijk is voor iedereen. Mijn vraag echter: Nintendo probeert van de Wii echt een familieconsole te maken. De Wii is naast een spelsysteem ook een informatiesysteem: men kan er het weer, de nieuwsberichten en nog veel meer mee te voorschijn toveren. De Wii behoort ook altijd aan te staan, zo is te lezen in de folder die ik heb meegekregen. Want wanneer de console niet wordt gebruikt, verzamelt de Wii allerlei informatie van het internet. Het huidige imago van een spelconsole is dat dit een systeem is voor puur en alleen echte gamers. Gamen is stoer, gamen is voor jongens en het is helemaal niet stoer wanneer je met je moeder een potje Mario Football speelt, zo heerst de gedachte.
Zal de Wii dan ook het eerste spelsysteem zijn dat definitief breekt met het huidige imago van een spelconsole?
Groet.
Stefan Assink | Internet

De Wii zal het imago van gamen in het algemeen totaal veranderen, verwachten we. De DS kunnen we in dat geval zien als de voorbode voor dit alles. Deze handheld heeft immers een nieuwe doelgroep aan het gamen gekregen en de Wii zal die groep alleen maar uitbreiden. Overigens houden we onze twijfels bij het spelen van Mario Football met je moeder... zeker als je gamed met tegenwind, zoals op je foto.



Muriëlle's Brievenbusje

Schrik alsjeblieft niet, maar ik ben een meisje! Zo'n echt meisje-meisje. Die niet van games houdt! Nouja, dat denk ik!
Ik lees elke maand trouw de PU omdat dat het enige blad is dat er in de wc wordt achtergelaten! En vreemd maar waar, ik vermaak me de laatste jaren kostelijk op de wc!
Maar daarmee is mijn verhaal niet af. Na veel gezeur tegen mijn vriend (schat het is ik! of die Xbox 360 van je! En die wordt niet wakker naast je in bed!) besloot hij eens tegen mij te zeuren. 'Waarom verdiep je je er niet eens in liefje?'
Is de PU lezen niet meer dan genoeg, dacht ik bij mezelf. Maar ik wilde geen spelbreker zijn, dus ik die PS2 van m'n broer gejat. En alle versies van Singstar gekocht! Ik vermaakte me prima! Maar dit was niet wat hij bedoelde. Of ik niet kon sparen voor zo'n portable ding! Nou dat leek me wel wat, zo'n roze touch-screen apparaat!
Maar goed waar moet ik het van betalen jongens?! Dan moet ik mijn kleren laten verslonzen om spellen te bekostigen! Vertel me Muriëlle!! Hoe doe je dat?
En toen... op een zekere dag zag ik op tv tijdens een reclame zo'n sms win spel. En je kon de roze DS winnen! Dus wat denk je!! Ik sms... en sms... en sms... en na 20 euro beltegoed was het wel genoeg dacht ik (tenminste het was op, verder kon ik niet).
Ik heb dus 20 euro weggegooid! En mooi dat ik niets heb gewonnen! Help me alsjeblieft! Muriëlle! Hoe kom ik aan zo'n apparaat zonder al mijn andere 'lasten' te verbannen!!
En voor ik het vergeet: Jullie blad is uiteraard ontzettend leuk! Keep it up!!
Stephanie | Den Haag

Hallo Stephanie,
Het echte probleem hier is natuurlijk die vriend van je. Waarom koopt die geitenbreier niet gewoon een DS voor je? Heeft ie eindelijk een gamend meisje gevonden, weet ie haar niet op waarde te schatten. Dump hem. Ik heb nog een leuke eindredacteur voor je in de aanbieding. Hij heeft veel levenservaring, een Laguna en een salaris waar hij wel twintig roze DS-en per maand van kan kopen. Het toeval wil dat hij net op zoek is naar een jong meisje. Ik zie hier iets moois groeien. Je email adres is bij ons bekend dus binnenkort stuurt hij je een liefdesemail.
Graag gedaan!
Liefs Murielle



Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar yopost@powerunlimited.nl onder vermelding van Muriëlle.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

LIEFDE VOOR NINTENDO VOORBIJ

Hey PU,
Na een opmerking van mijn zus heb ik besloten Nintendo de rug toe te keren. Ik zal dit even toelichten.
Op een middag zit ik tv te kijken en mijn zus zegt dat ze een DS van haar vriend wil voor haar verjaardag (zie ik dan weer niet gebeuren).
Waarom? vraag ik. Mijn zus: "Ik heb gehoord dat je er ook Sudoku's mee kan doen."
Het irriteert me al langer dat Nintendo zo graag voor iedereen games wil maken, maar dit schoot mij in het verkeerde keelgat. Waarom wil je geld stoppen in een game voor bejaarden en non-gamers waardoor je minder knaken over hebt om andere games te maken die wel de moeite waard zijn (Zelda en Mario terzijde natuurlijk).
Vroeger had je nog Nintendo games waar je maanden op zat te wachten, waar je vervolgens dagen mee bezig kon zijn. Ik noem de "eerste"Pokémon's, de Zelda's, de Secret of Mana (Seiken Densetsu) serie, Chrono Trigger, Tales of Phantasia.
Games met kwaliteit, niet Sudoku's die je ook met pen en papier kan maken. Nu komen ze met een revolutionaire controller waar ik alleen maar toegevoegde waarde van zie voor schietspellen, waarvoor je al een PC hebt. Red Steel lijkt op het eerste gezicht een coole game maar wordt waarschijnlijk net zo achterlijk als elke Rayman game ooit gemaakt. En dan ook nog die wanstaltige reclame van de Free

PU-KIT

Hey PU-lui,
Nooit iets spannends te vertellen gehad om naar jullie te schrijven. Maar vrijdag was het zover. Op mijn werk pakte ik hem uit, het was ongelooflijk. Was het een onderdeel van de Wii? Of een coole gadget? Er stond op: PU-Silvergun. Ik prees mezelf gelukkig. Zou ik deze gun kunnen stelen en toevoegen aan mijn PU-frummels-verzameling?
Ik waagde de gok en toen ik eenmaal thuis kwam, rende ik snel naar mijn kamertje en maakte het pakketje open. Het doosje lichtte op en een hemels geluid klonk door mijn oren. De gun was helemaal geweldig en je kon er zelfs mee kitten.
Dit was mijn korte versie van het avontuur dat ik beleefde op een normale vrijdag. Ga zo door met het maken van jullie blad!
Groetjes.
Frank Heijnen | IJmuiden

Ed wil graag weten waar je de PU-Silvergun vandaan hebt en of die kit sterk genoeg is om redacteuren net zolang op hun stoel vast te plakken tot ze hun tekst afhebben.



Record Shop op pagina 62, waar de goddelijke PU dan niks aan kan doen om maar even aan het slijmgedeelte toe te komen. Kijk naar die plaatjes! Gewoon om te huilen straks wil mijn oma ook een Wii om te kleuren ofzo.
Natuurlijk zijn er veel mensen die er anders over denken en dat recht hebben ze. Ik heb het echter gehad met Nintendo en ga lekker Assassin's Creed spelen op de 360 of wacht nog ff op de PlayStation 3.
Groeten.
Dennie Kwaijtaal | Zevenbergen

Bah; wij hadden vroeger ook van die jongetjes op school die altijd riepen 'die en die artiest is écht tof', maar als iedereen 'm dan goed vond, vonden zij het ineens niks meer...



NO LOGO

Beste PU-redacteuren,
Zaterdag op de Gameplay 2006 heb ik me goed kunnen vermaken. Helaas was het er erg druk en heb ik daarom niet met de PS3 kunnen spelen, maar dat is niet waarom ik deze brief schrijf.
De goodie-hunts waren leuk maar bij Sony ging er iets vreselijks mis. Mijn vriend had een T-shirt gevangen en die had ik van hem gekregen. Ik was blij met het shirt maar nadat de verpakking open was, zag ik een egaal zwart shirt. Het enige dat niet zwart was aan dit shirt is het Playstation-logo dat op het etiket staat.
Maar wat bleek nou? Op de achterkant van het etiket stond "DO NOT IRON PAINTED AREA".
Ben ik de enige met een egaal zwart shirt? Of zou het misschien een hele flauwe grap zijn geweest van Sony?
Mijn vraag aan jullie: zou ik van Sony een nieuw PlayStation-shirt kunnen krijgen (waar dit keer wel iets op staat)
Met vriendelijke groeten.
Didier Strijdonk | Hulst

Dat zwarte shirt is speciaal voor Nintendo fans die er niet voor durven uit te komen dat ze PlayStation ook vet vinden. Kun je gewoon een PlayStation shirt dragen, zonder dat iemand het weet.



GUILD WARS

Beste PU luitjes,
Er zit me toch iets dwars. Om te beginnen; ik ben een fanatiek Guild Wars speler. Ik zit in een van de betere en gezelligste Guilds van Nederland, genaamd "Low Land Lions"en heb het daar zeer naar mijn zin. Vooral door de Teamspeak is het spelen nog vele malen aantrekkelijker, en al helemaal als het gezellig is. Ik zat dus afgelopen week echt te hopen op een Review van Nightfall. Maar er kwam helemaal geen review... Terwijl er toch in PU nr.7 van Juli 2005 een review van Prophecy's stond die een 9 kreeg. En in PU Nr. 3 van Maart 2006 stond zelfs een preview van Factions en in Nr.5 van Mei 2006 een drie pagina's tellende review, inclusief een gesprek met Jeff Strains (toppertje!).
In Nr.154 van Oktober 2006, stond weliswaar een klein stukje, onder "Leipzig Games Convention 2006", over GW Nightfall, maar er is nog geen echte preview geweest van een van de grootste MMORPG's. Prophecy's en Factions hebben beide een 9 gekregen, en dat zijn toch mooie cijfers. Daarbij zegt Steven ook dat Nightfall voor hem het interessantste deel tot nu toe is. Voor een preview is het nu al te laat, maar een review kan natuurlijk nog altijd, aangezien de houdbaarheidsdatum van een MMORPG toch langer is dan de gemiddelde game.
Vriendelijke groet.
Nico | Internet

'Beter laat dan nooit', verzuchtte de vrouw toen ze na een batspartij van twee uur onder haar man vandaan kroop.
Op bladzijde 73 vind je een alles onthullende review van niemand minder dan Steven -ik heb door al die MMORPG's geen sociaal leven meer- Saunders.

KORTE VRAAGJES

Yo PU redactie en al de anderen,
Eerst ff een slijmvraag:
1. Waarom durven die andere bladen gewoon door te gaan ook al is er zo'n goed blad als dat van jullie?
2. Komt er nog een Golden Sun 3?
3. Ik wil de Wii gaan kopen maar moet ik daarmee wachten i.v.m. kinderziektes, nieuwere versies etc.?
4. Is het mogelijk om oude PU's te bestellen?
Alvast bedankt en de groeten!
Darius | Internet

1. Welke andere?
2. In de winter?! We betwijfelen het, maar stiekem hopen we het wel.
3. De Wii lijkt ons een veilige aanschaf, maar als je je niet hebt voor-ingeschreven, moet je sowieso wachten.
4. Ja, tot zes maanden terug. Kijk daarvoor op pagina 83 in het colofon.

Hey Pu mensen!
Ik heb wat korte vraagjes:
1. Komt er binnenkort een prijsverlaging voor de Xbox 360 aan?
2. Zo ja, van hoeveel ongeveer?
3. Komt Halo 2 naar de Xbox 360?
4. Wanneer is de release-date van Halo 3?
Ps. Jullie blad is vet, En de Gameplay '06 was nog vetter!
Sebastiaan | Internet

1. Reken er maar niet op.
2. Hoezo, zo ja... kun je niet lezen ofzo?
3. Hallo, Halo 2 is er al voor de Xbox! Oh, je bedoelt Halo 3. Die komt inderdaad op de 360.
4. Op een mooie dag in 2007.

Heey gasten.
Ik had een vraag over Prince of Persia 4:
Weten jullie of hij op de PC komt en wanneer hij dan uitkomt?
Groeten.
Maurijn | Internet

Nee.

Yo,
Ik ben een graphics freak met een Xbox 360 en een PSP en ik heb een paar vraagjes:
1. Welke Xbox 360 game is mooier: Gears of War of Call of Duty 3?
2. Welke PSP game is mooier: Killzone Liberation of GTA Vice City Stories?
Ga zo door met jullie blad!
Marloes | Internet

1 Gears of War.
2 GTA Vice City Stories.

Hey pu-crew,
Ik had een vraagje over de Samsung Syncmaster 931c, die jullie in het vorige nummer bespraken. Ik weet dus dat je hem op de Xbox360 kan gebruiken.
Mijn vraag is nu: is het scherm ook te gebruiken voor de PS3 en voor de Wii? En kan ik hem eventueel als normale tv gebruiken?
Ik zou het erg op prijs stellen als jullie mijn vraag kunnen beantwoorden.
Groeten,
Daniel | Internet

Als een scherm een scartaansluiting heeft, kun je er in feite alle consoles op aansluiten. Overigens was dat geen bespreking van ons maar een zogenaamde "advertorial". Dat is een advertentie met veel tekst, een beetje in de stijl van het blad.

Hey,
1. Wat voor score kreeg Tony Hawk's American Sk8land (DS)?
2. Welke game vinden jullie beter, Tony Hawk's American Sk8land (DS) of Tony Hawk's Downhill Jam (DS)?
Bas | Internet

1. We kunnen het nergens meer terug vinden maar het zal ongetwijfeld een 80 geweest zijn.
2. Dan gaan we toch voor Sk8land, die game had een niet te versmaden online mode.

WORLD OF WARCRAFT:

Wanneer weet je dat je volledig in de ban van een game bent? Laat me je de volgende situatie schetsen. Het Gameplay event is natuurlijk een drukte van jewelste. Er zijn dan ook altijd veel gamers die even een praatje met je willen maken en soms moet je zo'n gesprek afkappen omdat je elders een verplichting hebt. Dit jaar raakte ik echter aan de praat met een groepje gasten die ook World of WarCraft spelen. Na een tijdje maakten ze mij er echter vriendelijk op attent dat ze toch echt weer verder moesten, ze wilden tenslotte ook nog wat games checken. Doh! Ik was aan het ratelen. Na twee jaar zit ik er nog steeds in, en heb ik vijf pagina's om jullie uit te leggen wat de plannen van Blizzard zijn om ons nog langer in Azeroth bezig te houden.

MMORPG's zijn tricky games om te spelen, en dan doel ik op de wijze waarop dit soort games je volledig kunnen opslokken. Wees maar niet bang, ik ga het niet over de negatieve effecten van MMO's en game verslaving hebben. Evengoed weet iedereen inmiddels (ook bewoners van de gewone wereld) dat er veel tijd in een MMORPG gaat zitten. Niet omdat het niet anders kan maar omdat je niet anders wilt.
Nu was World of WarCraft een toegankelijke MMORPG, die enkele extreme elementen omtoverde in een vorm die er voor zorgde dat er inmiddels meer dan zeven miljoen mensen online in Azeroth rondbanjeren. Toch was Blizzard niet helemaal tevreden over de end-game content. In andere woorden, de gameplay waar je het mee moet doen als je eenmaal level 60 hebt bereikt. En het is met name deze gameplay die volledig op de schop gaat in The Burning Crusade.
Er zijn twee veranderingen in het bijzonder die belangrijk zijn voor het aanpakken van de end-game content. Een verandering die meteen in de praktijk merkbaar is en een tweede verandering in de filosofie achter de gameplay, die het hele gebeuren nog toegankelijker moet maken.

END-GAME CONTENT

In de praktijk wordt tijdens je reis van level 60 naar 70 al snel duidelijk hoeveel meer Stamina er op je personage wordt geknald. Het behalen van een nieuw level na de 60 geeft een grotere boost dan voorheen, en de nieuwe items zijn ook voorzien van aanzienlijk meer Stamina dan we gewend zijn. Dit betekent dat de levensmeter van ieder personage op level 70 een verdubbeling heeft doorgemaakt.
Natuurlijk worden de aanvallen van alle klassen ook sterker maar deze maken allerminst een verdubbeling door. Dit heeft tot gevolg dat gevechten met andere spelers langer duren en je niet meer iemand met een paar rake klappen kunt uitschakelen. Een verandering die vergaande gevolgen heeft voor de gameplay. Het neemt de nodige frustratie weg en beloont vaardigheid en kennis van jouw gekozen klasse.

ARMOR SETS

De nieuwe filosofie die schuilgaat achter TBC moet de game nóg geschikter maken voor een casual manier van spelen. Sommige gamers zullen misschien denken dat WoW al hardcore is, maar er zijn MMORPG's die het hebben van een leven aanzienlijk harder afstraffen. Evengoed wil Blizzard nog een centimetertje van de lage drempel afschaven.
De eerste stap is het terugbrengen van het maximale aantal personen waarmee je in een Raid Instance past, van 40 naar 25 man (of vrouw, MMO's zijn erg populair onder vrouwelijke gamers). Het doorlopen van een dungeon met andere spelers om grote eindbazen speciale voorwerpen afhandig te maken, zal dus aanzienlijk minder organisatie vragen en de individuele inbreng vergroten.
De gewilde armor sets - die voor iedere klasse in deze Raid instances zijn te vinden - bestaan nu nog maar uit vijf delen in plaats van acht of negen. Deze zijn dus sneller verzameld en kunnen aangevuld worden met andere losse items.
Ook zijn er meer dungeons voor groepen bestaande uit slechts vijf personen, zodat ook kleinschalige groepen mooie wapens en harnassen binnen handbereik hebben.

PLAY FOR FUN

Het mogelijk maken om zonder onderdeel te zijn van een grote guild, je personage te verbeteren met bijzondere items, is een belangrijke stap om ook de casual gamer iets te geven om voor te werken.
Vette gear kan nu weliswaar in kleine groepen worden bemachtigd, dit betekent niet dat de moeilijkheidsgraad van dit soort dungeons naar beneden is geschroefd.
En om dit nieuwe beleid compleet te maken, wordt ook de speler beloond die NPC's liever met rust laat en zich het meest comfortabel voelt op een slagveld met andere spelers. Voorheen was er een gruwelijk systeem dat het slechts voor de allerbeste spelers op een server mogelijk maakte om brute wapens en dergelijke te bemachtigen. Nu wordt alle tijd die je in PvP actie steekt beloond en kun je met een nieuw puntensysteem je uitrusting upgraden. Dit systeem is reeds geïntroduceerd met de laatste patch maar met name de level 70 varianten van de beloningen zijn interessant.
Inderdaad, dit is een boel gezwets over het verkrijgen van items. Maar het grootste gedeelte van de speeltijd breng je nu eenmaal door op het maximale level, en het upgraden van items is dan het enige dat spelers bezig kan houden. Een activiteit die met de Sockets op nieuwe gear, slots waar je stenen met speciale effecten op kunt plaatsen, nog meer diepgang heeft gekregen. Het feit dat je in TBC meer vrijheid hebt in het kiezen van de manier waarop je gear wilt upgraden is groot (en goed) nieuws.





THE BURNING CRUSADE



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

HALEN ALS

- Je inmiddels een level 60 character hebt en op zoek bent naar een nieuwe uitdaging.
- Je in het bezit bent van een éigen PC met internetverbinding.
- Je benieuwd bent naar een van de indrukwekkendste games ooit gemaakt.

ALLES ONDER ÉÉN DAK

Als je moe bent van alle actie kun je uiteraard ook gewoon lekker gaan handelen, of het veilinghuis afspeuren naar koopjes. Alleen al het nieuwe beroep, Jewelcrafting, waarmee je bijzondere voorwerpen en stenen kunt creëren, zal veel spelers lange tijd bezighouden. En dit brengt mij op één van de belangrijkste eigenschappen van een MMORPG: de combinatie van veel verschillende soorten gameplay, die aan elkaar worden verbonden door een grote spelwereld.
In de meeste recente games zijn wel een singleplayer, co-op en multiplayer mode te vinden, maar welke mode je wilt spelen kies je aan de hand van een menu. In World of WarCraft treed je in eerste instantie altijd toe tot dezelfde magische spelwereld, om daar te bedenken in wat voor gameplay je die dag zin hebt. Wil je een beetje singleplayer actie, dan ga je lekker in je eentje een paar quests doen. Behoefte aan co-op, dan ga je in een van de grote steden op zoek naar een groep om een dungeon mee te doorlopen. En als multiplayer actie je ding is, duik je gewoon lekker een Battleground of Arena in om tegen andere spelers te strijden.
Een goede MMORPG kent alle moderne vormen van gameplay en brengt deze samen onder één dak. World of WarCraft is zo'n goede MMORPG en het nieuwe dak dat TBC introduceert, heeft de potentie om het succes van WoW door te zetten.

GLADIATORENSTRIJD IN ARENA'S EN BATTLEGROUNDS

Blizzard heeft ook aan de PvP liefhebbers gedacht. De drie bestaande Battleground gebieden waar twee teams elkaar in groepen van tien, vijftien of veertig te lijf gaan, worden aangevuld met Eye of the Storm. Deze nieuwe Battleground biedt plaats aan twee teams van vijftien man en hanteert een soortgelijk systeem als Arathi Basin waar je bepaalde posities moet veroveren om punten binnen te krijgen, evenals een Capture The Flag element.
Naast een nieuwe Battleground worden ook Arena gevechten geïntroduceerd met een ranking systeem. Blizzard heeft de 'gewone' versie van WoW al klaargemaakt door Arena gevechten zonder ranking toe te voegen.
Het komt er op neer dat je twee tegen twee, drie tegen drie, of vijf tegen vijf in een Arena tegen elkaar vecht, waar soms ook gevaarlijke elementen als tornado's in ronddwalen. Uniek is het wegvallen van de scheiding tussen Horde en Alliance, waardoor je af en toe ook tegen mensen van je eigen factie zult strijden. Door te winnen verdien je Arena punten waarmee je mooie spullen kunt kopen.
Naast dit beloningsysteem worden er aan het eind van het Arena seizoen aan de hoogst geplaatste teams ook nog eens speciale cadeaus vergeven, waaronder een exclusieve gepantserde vliegende Mount. Daar trek ik wel mijn gladiatorenpakje voor aan (figuurlijk gesproken natuurlijk).

VIER VRAGEN VOOR MAARTEN EN JAN

Dat Steven de wereld zoals wij die kennen, voorlopig heeft verlaten, zal na het lezen van dit artikel wel duidelijk zijn. Maar op de PU redactie lopen nóg twee van die idioten rond, te weten Jan en Maarten. We stelden ze enkele vragen over The Burning Crusade.

❶ NOG TIEN LEVELS? IK KAN NIET WACHTEN!

MAARTEN: Nou, eigenlijk mag het nog wel effe duren. Ik heb namelijk net mijn High Warlord armor setje compleet en dat heeft veel werk gekost. Op level 70 stelt die shit geen reet meer voor... zonde!

JAN: Uiteraard, maar ik denk juist dat ik eerst rustig op mijn dooie gemakje van voor af aan begin met een Blood Elf.

❷ DAT MIJN FACTIE NU OOK PALADINS / SHAMANS KRIJGT, VIND IK GEWELDIG.

MAARTEN: Nee, ik vind het neppe shit. Paladins horen bij de good guys. Het is misschien wat eerlijker allemaal maar echt gelukkig word ik er niet van. Ik heb het namelijk niet zo op die bubble poppetjes. Alleen moraalridders spelen met Paladins... Ik moet dan ook nog steeds lachen om de 'Hammer of Justice'.

JAN: Ach ja, is dat conflict ook uit de wereld. Ik vind het wel jammer dat ze alles gelijktrekken, het gaf toch een soort spanning tussen beide partijen die nu wegvalt.

❸ HET ZIET ER NAAR UIT DAT TBC MIJ WEL WEER EEN TIJD BEZIG ZAL HOUDEN.

MAARTEN: Zeker weten! Alleen vraag ik me af waar ik de tijd vandaan moet gaan halen om al mijn vier level 60 characters naar level 70 te loodsen.

JAN: Wellicht, al denk ik dat ik 't uit zelfbehoud rustig ga opbouwen. Er zijn te veel leuke games out there en als kersverse pappa kan ik niet meer drie avonden per week een raid doen...

❹ GNOMES ZIJN GAY!

MAARTEN: What else is new?

JAN: Uiteraard. Ik verbaas me erover hoeveel mensen met zulke kleine gedrochten spelen. He,he ;-)



DE TALENT TREES

Zoals ik al heb vermeld, kent World of WarCraft vele facetten. Inmiddels is het al overduidelijk geworden welke van deze facetten voor mij de belangrijkste is: het sleutelen aan de Talent Trees. Alle klassen kunnen namelijk op verschillende manieren worden opgebouwd, waardoor de wijze waarop deze spelen ook daadwerkelijk wordt beïnvloed. Ik zal proberen dit gameplay element zo simpel mogelijk uit te leggen (dat gaat niet lukken, dat weet ik nu al) want op dit gebied verandert het een en ander met de komst van TBC.

SKILLS

Iedere klasse heeft drie Talent Trees die ieder inspelen op een bepaalde verzameling van skills. Zo vind je bij de Mage (zie screen rechts), een Tree om zijn/of haar ijsspreuken aan te sterken, eentje voor zijn vuurspreuken en een derde voor zijn arcane spreuken. Ik als Rogue heb simpel gezegd Trees voor mijn combat, stealth en assassination gerelateerde skills. Op je tiende level krijg je je eerste Talent Point dat je naar eigen inzicht mag besteden in deze Trees, om uiteindelijk op level 60 met 51 te besteden punten uit te komen. Maar met het verhogen van het maximaal te behalen level naar 70 komen er niet alleen tien extra punten bij, er zijn ook gloednieuwe Talenten te vinden aan het eind van de Trees.

LAGEN

Iedere Tree is opgebouwd uit negen lagen, met op iedere laag meerdere talenten. Sommige geven je door één punt te besteden een nieuwe techniek, terwijl andere met meerdere punten trapsgewijs een bestaande aanval of beweging aansterken.
En hoe lager in de Trees je komt (je begint namelijk bovenin), des te sterker de talenten. Maar om in de tweede laag punten te besteden moet je minimaal vijf punten in de Tree in kwestie hebben besteed. En om in de derde laag los te gaan moet je minimaal tien punten in dezelfde Tree hebben besteed, etc. Op de vijfde, zevende en negende laag zijn extra speciale talenten te vinden. Maar het besteden van punten is zo gebalanceerd dat je nooit een Talent uit de negende laag kunt kiezen, en alsnog een Talent uit de vijfde laag van een andere Tree kunt bemachtigen. Talenten uit de zevende en vijfde laag van twee verschillende Trees zijn wel te combineren, maar het is aan jou om te bepalen of dat beter is dan die ene vette skill helemaal onderaan één van de Trees.
De tien extra punten evenals de gloednieuwe Talenten onderaan de Trees zorgen er voor dat het spelen van de klassen weer fris aanvoelt.

En als je al twee jaar met één personage in de weer bent is dat heel belangrijk. Zeker als zo'n personage nog jaren mee moet. Ik ben in ieder geval aan het genieten van de brute Mutilate aanval die TBC mij heeft gegeven. Twee dolken in de rug planten van zo'n tovenaar in een jurk is mooi vermaak.









Da's nog eens wat anders dan de koekenpan waar mijn vrouw me vaak zaterdagnacht mee opwacht.



THE OUTLAND

Een van de nieuwe gebieden van The Burning Crusade die het meest in de belangstelling staat, is The Outland. De Dark Portal, bekend van het titelscherm en te vinden in The Blasted Lands, zal level 60 spelers leiden naar deze aparte wereld bestaande uit vijf grote provincies.
In The Outland kun je in je eigen tempo doorstomen naar level 70 dankzij een hele meuk aan nieuwe quests en dungeons.
Dit uitheemse gebied staat onder beheer van The Burning Legion en wordt bewoond door vele legendarische vijanden, zoals Kazzak, Magtheridon, en de grote slechterik Illidan. De vormgeving is werkelijk schitterend en de flora varieert van duistere moerasgebieden gevuld met grote lichtgevende paddenstoelen tot dorre buitenaardse rotsgebieden waar de hemel gevuld is met planeten en sterrenstelsels.
Uniek aan dit gebied zijn de vliegende mounts, die het reizen door The Outland makkelijker maken en toegang verschaffen tot gebieden die te voet onbereikbaar zijn.
Om op een vliegende Mount te stappen, moet je wel level 70 hebben bereikt evenals diep in de buidel hebben getast. Maar als je dan eenmaal rondvliegt en vanuit de lucht op nietsvermoedende vijanden neerdaalt, krijg je wel waar voor je geld.
Dit element wordt extra leuk dankzij de vele nieuwe PvP doelen die in de wereld zijn verwerkt. Denk hierbij aan steden met strategisch te veroveren torens en bunkers, alleen bereikbaar door smalle loopbruggen.



"LAAT JE HOOFD NA HET OPENEN VAN THE DARK PORTAL VOORAL OOK NOG EENS IN AZEROTH ZIEN, ANDERS LOOP JE VEEL MOOIS MIS."





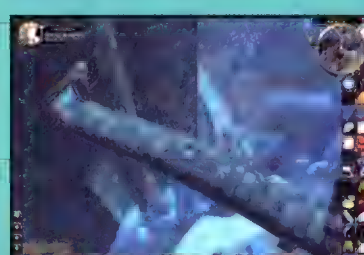
NIEUWKOMERS: BLOOD ELF PALADIN EN DRAENEI SHAMAN

Om de fragiele klassenbalans, waaraan overigens nog regelmatig wordt gesleuteld, niet verder te verstoren, zijn er geen nieuwe klassen te vinden in TBC.
Twee nieuwe rassen daarentegen maken wel hun opwachting. In het kort komt het er op neer dat de Alliance populatie wereldwijd vele malen groter is dan de Horde populatie. Waarschijnlijk omdat de meeste mensen liever met een Night Elf spelen dan met een Troll. Ach ja, over smaak valt niet te twisten.
Om dit recht te trekken, krijgt de Horde de knappe Blood Elves aan hun gelederen toegevoegd, en wordt de Alliance versterkt met de grote brute Draenei.
Deze aanwinst is natuurlijk vooral visueel, maar de kiesbare klassen van de twee nieuwe rassen veranderen de gameplay wel degelijk. De voorheen Alliance exclusieve klasse, de Paladin, is ondergebracht bij de Blood Elves, en vice versa is het mogelijk om nu een Draenei Shaman te maken.
Door de te kiezen rassen voor beide facties te spiegelen, is de balans tussen Horde en Alliance aanzienlijk rechter getrokken. De balans tussen de klassen onderling zal altijd lastig blijven. En pas als een grote groep spelers level 70 heeft bereikt en fatsoenlijke wapens en uitrusting heeft bemachtigd, zal blijken of het er met de nieuwe skills een beetje eerlijk aan toe gaat.



NIEUWBOUW IN AZEROTH

Voordat je meteen naar The Dark Portal sprint en The Outland induikt, moet je niet vergeten dat er in Azeroth ook allemaal nieuwe locaties zijn geopend. Uiteraard hebben de twee nieuwe rassen ieder een tweetal nieuwe provincies om de eerste twintig levels in te doorlopen, beide met een grote nieuwe stad waar voor iedereen genoeg interessants te vinden is.
Je hoeft dus niet bang te zijn dat als je er voor kiest om opnieuw te beginnen, je met dezelfde begin-quests wordt geconfronteerd. En als je vanaf level twintig de bestaande gebieden intrekt, zul je merken dat ook deze zijn aangevuld met nieuwe NPC's en quests.
Maar voor level 60 spelers zijn begingebieden uiteraard geen reden om aan de bekende kant van The Dark Portal te blijven rondhangen. De leegstaande toren in Deadwind Pass in Azeroth, vroeger bewoond door de tovenaar Medivh, vertoont nu tekenen van leven (zie screen). Deze dungeon is ongeëvenaard in zijn afmetingen en zal de meest doorgewinterde avonturier op de proef stellen. Een reden bij uitstek om niet permanent te verhuizen uit Azeroth.
De échte trekpleisters in de oude wereld zijn naar mijn mening The Caverns of Time in het woestijngebied Tanaris. Dit grottenstelsel leidt naar vele dungeons waarvan de setting het verleden van Azeroth weerspiegelt. Door via deze magische grotten terug te gaan in de tijd, is het mogelijk om legendarische veldslagen uit de geschiedenis bij te wonen, een heugelijk feit voor iedere WoW fan.
Laat je hoofd na het openen van The Dark Portal dus vooral ook nog eens in Azeroth zien, anders loop je al dit moois mis.


The Tower of Karazhan vertoont nu tekenen van leven. (Moet je wel goed kijken...)


Als ik mag kiezen; dan toch maar een klap van de vróúw met de hamer.


Een beetje Blood Elf is net een politicus: nooit bang vuile handen te maken.

CONCLUSIE

Blizzard heeft alles op alles gezet om de titel van grootste MMORPG vast te houden, en dat is merkbaar aan de hoge kwaliteit van TBC. Het is knap hoe de nieuwe content integreert met de bestaande wereld en deze nog rijker maakt. The best just got better!

STEVEN

SCORE **96**

Met alle nieuwe content kun je op zijn minst weer een heel jaar verder. En tegen die tijd zijn we ongetwijfeld alweer verwend met een paar nieuwe content patches. Meer 'bang for your buck' bestaat niet.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
PC
BLIZZARD - VIVENDI
ONEINDIG AANTAL SPELERS
OUT NOW
12+

GAMESHOPS IN NEDERLAND



De leukste Gameshop van Nederland! ..

GAMEFREAK® FOR FREAKS ONLY

Middenhof 62 1354 EH Almere Haven T. 036 5349 337

Bmm games

Begijnenstraat 9b - 1941 BR Beverwijk - www.bmmgames.nl

PC- en Console Games.
Ruime afdeling 2e hands games
Anime, merchandise, guides en accessoires

Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



WWW.NEDGAME.NL

Al ruim 10 jaar dé videogame speciaalzaak van Nederland !!

Nedgame weekacties*

19 t/m 25 januari elke 5e game helemaal GRATIS*	**26 januari t/m 1 februari** 10% korting op alle games
2 t/m 8 februari gratis cadeau bij elke bestelling	**9 t/m 15 februari** XBOX 360 premium van 399,- voor 369,-

Nedgame Top 10

Nintendo Wii

Game	Prijs
Zelda the Twilight Pr.	54,99
Red Steel	54,99
Rayman Raving Rabbids	54,99
Call of Duty 3	54,99
Need for Speed Carbon	54,99
Monkey Ball	54,99
Tony Hawk Downhill J.	54,99
Gottlieb Pinball Classics	34,99
Marvel Ultimate Alliance	54,99
Far Cry	54,99

PC Games

Game	Prijs
Sims 2 Huisdieren	34,99
Battlefield 2142	44,99
Pro Evolution Soccer 6	34,99
Guild Wars Nightfall	39,99
Rainbow Six Vegas	44,99
Age of Empires 3	39,99
Battlefield 2 Deluxe	44,99
Dark Messiah	39,99
Fifa 2007	44,99
Need for Speed Carbon	44,99

Playstation 2

Game	Prijs
Canis Canem Edit (Bully)	44,99
Fifa 2007	54,99
Pro Evolution Soccer 6	49,99
Need for Speed Carbon	54,99
Call of Duty 3	44,99
Lego Star Wars 2	34,99
Dragon Ball Tenkachi 2	44,99
Gran Turismo 4	19,99
Kingdom Hearts 2	54,99
Sims 2 Huisdieren	54,99

XBOX 360

Game	Prijs
Pro Evolution Soccer 6	49,99
Rainbow Six Vegas	59,99
Gears of War	59,99
Viva Pinata	59,99
Call of Duty 3	59,99
Need for Speed Carbon	59,99
F.E.A.R.	54,99
Splinter Cell D. Agent	59,99
Saint's Row	59,99
Tony Hawk Project 8	59,99

exclusief bij Nedgame

Final Fantasy 7
Final Fatasy 8
Final Fantasy 9

nu 19,99 per stuk

speelbaar op Playstation 1 en 2

bezoek ook onze winkels

Amersfoort	Arnhemsestraat 7a
Apeldoorn	Hoofdstraat 146
Groningen	Spilsluizen 4

koop nu een spelcomputer in een van onze winkels en ontvang tot 20% korting op alle games die u gelijktijdig aanschaft

Nedgame Prijsknallers*

Gamecube

Game	Prijs
Animal Crossing	29,99
Metroid Prime 2	19,99
Super Smash Bros.	29,99
Mario Party 5	29,99
The Sims Erop Uit	14,99
Fifa Street	19,99
Narnia	19,99
Shrek Super Slam	19,99
Def Jam Fight for NY	29,99
NBA Street V3	29,99

GBA

Game	Prijs
Pokemon Fire Red	29,99
Pokemon Leaf Green	29,99
Super Mario World	29,99
Zelda a Link to the Past	29,99
Mario & luigi	29,99
Tetris Worlds	19,99
Crash Bandicoot XS	19,99
The Urbz	19,99
F-Zero	19,99
Herbie	19,99

Nintendo DS

Game	Prijs
Sonic Rush	19,99
The Sims 2	19,99
Madagascar	19,99
Fifa 2006	19,99
Pac Pix	19,99
Need for Speed Most W.	19,99
Project Rub	19,99
Rayman DS	19,99
Shrek Super Slam	19,99
The Urbz	19,99

PC Games

Game	Prijs
Diablo 2	9,99
Warcraft 3	14,99
Battle f. Middle Earth 2	14,99
Diablo 2 Lord of Destr.	9,99
Counter Strike Anthol.	14,99
World of Warcraft	19,99
Black & White 2	9,99
Battlefield Vietnam	9,99
Fifa 2006	14,99
Battlefield 2 Sp. Forces	9,99

Playstation 2

Game	Prijs
God of War	19,99
Da Vinci Code	19,99
Pro Evolution Soccer 5	19,99
Final Fantasy 10	19,99
Kingdom Hearts	24,99
Fifa Street 2	24,99
Driver Paralel Lines	19,99
DTM Race Driver 3	19,99
GTA Liberty City Stories	24,99
Hitman Blood Money	29,99

Sony PSP

Game	Prijs
Need for Speed Most W.	24,99
GTA Libert City Stories	34,99
Megaman X Mav. Hunter	29,99
Burnout Legends	19,99
Ghost in the Shell	19,99
Lord of the Rings Tact.	19,99
Sims 2	19,99
Fifa Street 2	24,99
50 Cent	29,99
Tiger Woods 2006	19,99

XBOX

Game	Prijs
Half-Life	19,99
Fable	14,99
Halo Triple Pack	29,99
Prince of Persia 3	19,99
GTA Triple Pack	29,99
Project Goth. Racing 2	14,99
Battlefield 2	19,99
Burnout Revenge	19,99
Need for Speed Most W.	19,99
The Warriors	19,99

XBOX 360

Game	Prijs
Fifa 2006	29,99
Ridge Racer 6	29,99
Ninety Nine Nights	29,99
Need for Speed Most W.	29,99
Table Tennis	29,99
Top Spin 2	34,99
Oblivion	34,99
Prey	34,99
Full Auto	29,99
Kameo	29,99

POWERSPY

- Het lijkt een rage te worden bij de PU. En dan hebben we het niet over de multiplay van Gears of War of Wii Sports; nee, we hebben het over kinderen maken en die vervolgens ook op de wereld slingeren.
- Na Jan, Jurjen en Niels (Ed heeft al achterkleinkinderen), is nu ook Steven aan de beurt. In juni 2007 wordt zijn koter verwacht.
- Zo langzamerhand zou werken bij de PU een voorrecht kunnen gaan worden dat van vader op zoon wordt overgedragen.
- Vanzelfsprekend zijn we inmiddels alle namen in het World of WarCraft-imperium in de gaten aan het houden. Wat er dan wel weer 6.000.000 zijn...
- Of zou het toch iets Japans worden, gezien zijn voorliefde voor alles wat uit dat land komt? Okami Saunders, Samus Saunders ...
- We spelen regelmatig games binnen een paar uur uit en daar worden we dan niet bepaald vrolijk van. Maar een game die je eerder uitspeelt dan dat je er een review over schrijft? Nee, dat waren we nog niet eerder tegengekomen.
- De Kleine Zeemeermin had die primeur. Binnen 30 minuten was je bij de eindcredits... die bijkans langer duurde dan het hele spel bij elkaar.
- Als de game op de PSP was uitgekomen, had het laden van het spel waarschijnlijk meer tijd in beslag genomen dan het uitspelen.



PLAYSTATION 3 IN MAART... OF SEPTEMBER?



Het gonst weer van de geruchten over de PS3. En helaas zijn het niet de meest positieve. Belangrijkste is die over de PS3 launchdate: anonieme bronnen (en dus veel sites) beweren dat die niet in maart zal plaatsvinden, maar in september. Iedereen weet echter dat je met anonieme bronnen bijzonder voorzichtig moet omgaan. J.J. ging daarom voor ons op onderzoek uit.

Het leek me logisch de hamvraag gewoon aan de mensen van Sony Benelux te stellen, die zitten toch het dichtst bij het vuur. Zij gaven een eensluidend antwoord: maart is 't en maart blijft 't.
Nu verwachtte ik ook wel dat ze dit zouden roepen (wat moeten ze anders?) maar er zijn (objectieve) voortekenen die deze uitspraak ondersteunen.
Zo zijn de voorbereidingen voor een vette PS3 launch party in ons land in volle gang en komt het promomateriaal waarmee de winkels straks versierd worden, ook al binnen.

VERSTAND

Daarnaast is er het gezonde verstand. Wat als Sony de datum weer niet haalt? Dan hebben ze echt een probleem in Europa. En, hoe gek 't misschien ook klinkt, Europa is belangrijk voor ze. Ze kunnen het gewoon niet maken. Microsoft heeft dan vrij spel.
Bovendien is naar mijn beste weten een launch nog nooit twee keer met een flinke tijd verschoven. Wel een paar dagen, maar weer een aantal maanden...
Daarom zal Sony in maart nog eerder een beperkte launch doen (lees, een zeer gering aantal PS3's in de shops zetten) dan helemaal geen launch houden. Het gezichtsverlies zou te groot zijn. En Japanners en gezichtverlies, da's geen goede combinatie.

KILLZONE LIBERATION

PRIJSVRAAG

WARM ÉN COOL DE WINTER DOOR DANKZIJ KILLZONE LIBERATION



Sony laat je er warmpjes bijzitten de komende wintermaanden met deze exclusieve Killzone bodywarmer, cap en tas. Er zijn er maar een paar van in ons land en die gaat Sony weggeven aan vier lezers van de PU. Lijkt ons een mooie deal. Wat moet je doen: Stuur een foto van jezelf in je allerlelijkste/meest armoedige/slechtstzittende outfit naar de redactie. Een foto waardoor wij denken: 'shit, die gast heeft wat nieuwe shit nodig om fatsoenlijk de deur uit te kunnen' (meisjes boven de 18 mogen ook zonder outfit).
De foto met je naam, adres en telefoonnummer kun je mailen naar:
prijsvraag@powerunlimed.nl
ovv Killzone
Of stuur die foto naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



TOKYO, Wii HAVE A PROBLEM...

Je kon er op wachten bij een controller waarmee je moet zwiepen en zwaaien, en een kleine maand na de launch doken ze dan ook op: de oorlogsverhalen over de Wii.

Het leek wel of er wereldwijd duizenden gamers een 'Wiinjury' hadden opgelopen. Foto's doken op van blauwe ogen, kapotte knieën, gesneuvelde ruiten, etc. Het ging zelfs zover dat er berichten de ronde deden dat Nintendo de polsbandjes zou terughalen omdat ze 'onbetrouwbaar' waren... Niets is echter minder waar.

AANKLAGEN

Tja, wat moet je vandaag de dag allemaal doen om de domkop die mens heet voor te bereiden op een nieuw product.
Inderdaad, als je als een idioot gaat lopen maaien zonder het polsbandje om, dan wil dat ding wel eens wegvliegen. Maar waarom zou je dat polsbandje niet omdoen? Dat staat toch bij elk spel met koeienletters voorgeschreven? En trouwens, so what, een blauw oog? J.J. heeft zijn pols wel eens gekneusd toen hij pissig op zijn keyboard sloeg. Moet ie dan Dell gaan aanklagen omdat het keyboard hard is? Rot op.
Natuurlijk was alle ophef, hoe onzinnig ook, leuk genoeg om er ook nog even in een apart verhaaltje quasi serieus aandacht aan te besteden. Lees daarvoor het artikel van Maarten op pagina 68.



DO'S AND DON'TS

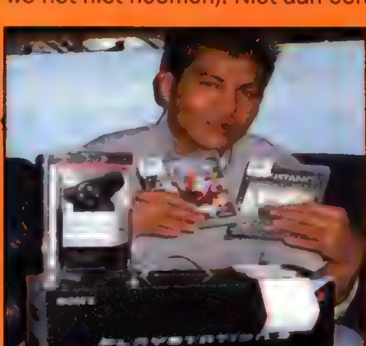
PU sluit zich overigens helemaal aan bij het officiële statement van Nintendo dat er geen problemen met het bestaande polsbandje zijn, zolang de Wii-afstandsbediening verstandig en in overeenstemming met de richtlijnen van Nintendo wordt gebruikt. En de lieverds gaan nog een stap verder en leggen nog eens uit aan alle Wii-ers hoe je moet Wii-en.
Dus als je een chronisch gebrek aan hersencellen hebt en niet snapt waarom je eieren niet in de magnetron kunt koken, de hond niet kan opdrogen in de droogtrommel en steevast op zoek bent naar de 'any-key', dan is deze tutorial voor jou!
* Draag tijdens het spelen altijd het polsbandje.
* Houd de Wii-afstandsbediening altijd stevig vast.
* Zorg voordat je begint dat er zich geen mensen of objecten binnen je bewegingscirkel bevinden.
* Spelers moeten minstens een meter afstand houden van hun televisie en hun handen afdrogen als deze zweterig worden, of door een andere oorzaak nat zijn geworden (red - eeeh dat klinkt wel erg vies, alhoewel je dat met die Zelda-fans maar nooit weet).
* Vergeet niet dat de Wii-afstandsbediening gevoelig genoeg is om kleine bewegingen te herkennen - het is niet nodig om bovenmatige of krachtige bewegingen te maken.

Ps. Overigens kan het ook flink fout gaan bij andere games. Een Amerikaan brak zijn knieschijf toen hij een spagaat probeerde te maken terwijl hij Guitar Hero II speelde.



PLAYSTATION 3 + GAMES VOOR 1 DOLLAR

Kerst doet altijd weer vreemde dingen met de mens. Neem nu On Ouchs, een Cambodiaanse immigrant die in British Columbia, Canada leeft...
Ouchs had voor 1500 dollar een PlayStation 3 en een aantal games gekocht en besloot die vervolgens in een vlaag van verstandsverbijstering weg te geven (anders kunnen we het niet noemen). Niet aan een paar dakloze kinderen of een zielig jongetje in Irak wiens ouders door de Amerikanen zijn afgeknald, maar gewoon aan iemand die er één dollar voor over had.
De opmerkelijke actie werd via eBay opgezet. Echter zodra je op de 'bied 1 dollar-knop' drukte, kon je niet bieden. In plaats daarvan werd je naar de website onedollarplaystation.com geleid. En daar kon je dan aangeven waarom jij die PS3 voor 1 dollar zou mogen kopen.
Wie de PS3 uiteindelijk gekregen heeft (want bij een bedrag van 1 dollar kun je niet meer over kopen spreken), wisten we bij het schrijven van dit stukje niet, noch waarom On Ouch de barmhartige Samaritaan speelt.
Of zou het een slechte pr-stunt van Sony zelf zijn... die maken ze wel vaker de laatste tijd (hiphop en PSP, kuch, kuch).



WAAROM GEARS OF WAR BIJNA 70 EURO KOST

Games kosten veel geld, dat zal niemand ontkennen, maar waarom eigenlijk? Waar gaan die 70 euro heen? In de VS werd Gears of War ontleed door het zakenblad Forbes, en wij keken mee.

25%: *Art en design.*

20%: *Programmering en ontwikkeling.*

20%: *Winkeliers*
(de marge kan beduidend lager zijn doordat men de game voor een lagere prijs in de winkel legt).

11,5%: *Kosten licentie Xbox 360, PS3 of Wii.*
(nu weet je ook waarom PC-games goedkoper zijn).

7%: *Marketing, adverteren, etc.*

5%: *Voor een topplek in de winkel.*

5%: *Verpakking.*

5%: *Licensering.*

1,5%: *Winst publisher.*

10%: *Overige zaken.*

POWERSPY

- Dat de MMORPG Second Life, waarin je echt geld kunt verdienen, een beetje gestoord is en dat rijkdom tot jaloezie leidt, dat wisten we wel. Maar de laatste tijd loopt het allemaal wel erg uit de hand in dit online spel.
- De Second Life miljonaire Chung hield onlangs een speech in een virtuele ontmoetingsplaats, waarin zij uitlegde hoe ze al dat geld verdiend had. Al te veel kon ze echter niet zeggen, want vanaf het moment dat ze aan haar speech begon, werd ze gebombardeerd met vliegende penissen. Toen ze de speech daarop verplaatste naar een naburig café, wisten de gevleugelde lullen haar ook daar te vinden. Blijkbaar is niet iedereen blij met de door Chung verworven rijkdom.
- Nee, dit verhaal is geen crap. De Powerspy is redelijk briljant, maar zo weird kan zelfs hij ze niet verzinnen.
- Nog een bizar geval. Als je op Xbox Live het woord 'Halo' in je gamertag wilt gebruiken, dan mag dat niet omdat het volgens de computer 'inappropriate language' is, oftewel een vies woord.
- Dat 'Halo' een vies woord voor Sony is, begrijpen we nog wel, maar voor fans van Xbox Live...
- Overigens mag Halo 2 dan weer wel en Halo2 weer niet. Snap jij het...
- Ingame advertising (reclame in games) schijnt volgens een recent Brits onderzoek niet te werken. Een testpanel kreeg drie games te spelen (Smackdown, NBA Live 07 en PGR 3) en werd daarna gevraagd of ze nog wisten welke merken ze hadden gezien.
- Het antwoord bestond in veel gevallen uit: 'eeh?'.
- Er komt een nieuwe Tomb Raider film. Eidos gaf onlangs aan dat er een nieuwe scriptwriter was aangenomen door Paramount en ze nemen zo'n gast waarschijnlijk niet in dienst om de bloemetjes water te geven of de printers van papier te voorzien.
- Laten we hopen dat de beste man ook daadwerkelijk kan schrijven want de vorige twee films waren zo slap, daar kon geen Viagra tegenop.
- Tof dat de mainstream media schrijven over de PS2 en PS3, maar doe dan wel de moeite om de juiste console of controller af te beelden bij je verhaal.
- De Revu pakte bijvoorbeeld uit met een (suf) drie pagina verhaal over de PS3 en zette daar doodleuk de oude E3-versie van twee jaar terug bij, inclusief de beruchte banaancontroller. En dat voor een blad dat zegt kwaliteitsjournalistiek te bedrijven.
- De Panorama maakte het nog bonter door een PS2 weg te geven, maar bij deze bel-en-win actie doodleuk een plaatje van de PS3 te zetten.
- Aan de andere kant: grote kans dat die game-n00bs die de Panorama lezen niet eens het verschil zien.
- Ubisoft heeft besloten twee nieuwe Red Steels te gaan maken: Blue Steel en Black Steel. In Blue draait alles om de politie, terwijl je in Black Steel de hood van LA in gaat.

POWERSPY

- De opvolger van Loco Roco komt er aan. De Powerspy is vooral benieuwd of Sony het aandurft om de slechte blobjes opnieuw een zwarte huidskleur mee te geven.
- Soms lijkt het wel alsof Sony gewoon wil dat de PS3 geen succes wordt. Want waarom roept Phil Harrison, de baas van Sony Europe, anders dat de games op de PS3 nooit 100% van de kracht van de console zullen gebruiken en dat men nu pas op de helft zit...
- Dat klinkt toch erg raar. Het is alsof je een auto koopt met een kilometerteller die tot 300 gaat, terwijl je daarbij verteld wordt dat dit puur voor de sier is aangezien je net aan de 150 kan halen.
- De Powerspy ziet zaken echter graag positief.
- Deze uitspraak betekent ook dat Genji 2 straks twee keer zo goed kan worden als deel 1.
- Er doet een vaag gerucht de ronde dat Nintendo ergens in 2007 met een nog kleinere DS Lite komt. Vooral het scherm zou verder verkleind worden.
- Dan moet je dus wel een cocktailprikker of tandenstoker als stylus gaan gebruiken.
- In Engeland werd onlangs tot twee maal toe een vrachtwagen vol Xbox 360's gestolen. In totaal bedroeg de schade maar liefst een dikke twee miljoen euro.
- Sony doet ook echt alles om te voorkomen dat Microsoft geen al te grote voorsprong in Europa pakt.
- Burger King heeft in twee weken tijd in de VS twee miljoen speciaal voor de hamburgergigant gemaakte games verkocht. De vrij basic action adventures voor je 360, kon je voor $3,99 kopen als je een Whopper menu aanschafte.
- Even ter vergelijking, Gears of War is na ruim een maand ook twee miljoen keer over de toonbank gegaan, wereldwijd...
- Daarmee is de game van Boris z'n vriend Cliffy B. wel de snelst verkopende next-gen game ooit.
- Dat Japan een iets andere smaak heeft dan Europa, blijkt weer duidelijk uit de Kerst-charts. Waar EA als vanouds in Europa regeert met drie games in de Top 5 (en FIFA 07 op 1), zijn 14 van de 20 chart-toppers in het land van de Rijzende Zon DS games.
- En EA? Dat mag blij zijn dat ze nog een paar FIFA's in dat land verkopen. In de Japanse grondwet staat dat elke voetbalfan verplicht is Pro Evo aan te schaffen.
- De nieuwe Zelda is natuurlijk een gigantische topper op de Wii, en de game vliegt dan ook de winkels uit. Je zou dus verwachten dat dit in de eerste week van de launch de snelst verkopende game was. Dat was het echter niet.
- Die eer ging namelijk naar de man met de losse handjes: Rayman en zijn Raving Rabbids.
- Interesse in de Top 50 beste mobile games van 2006?
- Nee? Dat dacht de Powerspy ook.

CHICKS WINNEN VOOR HET EERST ESPORTS TOERNOOI

Helaas viel de eer om als eerste meidenclan een groot esports toernooi te winnen niet te beurt aan onze eigen ME-Ladies, maar waren het de Frag Dolls, een aantal dodelijke dames uit de VS die alle mannelijke toppers achter zich lieten.
Vier van hen, Valkyrie, Seppuku, Calyber en Psyche, wonnen onlangs tijdens de Winter CPL in Dallas de 4v4 Rainbow Six: Vegas competitie en gingen met flink wat poen naar huis. Mogelijk dat de dames een beetje geholpen werden door het feit dat Ubisoft ze sponsort...

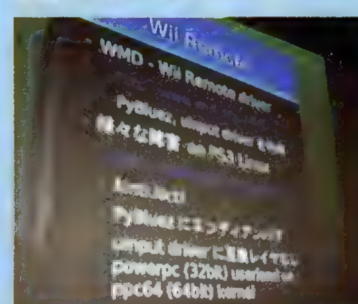


NIEUWE TREND: Wii-FLICKS

Razend populair in de States: foto's van jezelf met een Wii-remote op het net zetten. En er zitten een paar rare snuiters bij... Wij hebben inmiddels hetzelfde op het Powerweb gecreëerd. Zet er snel je foto tussen. www.powerweb.nl



PLAYSTATION WII





PRIJSVRAAG EVERY EXTEND EXTRA

Volgende maand hebben we een ontmoeting met Tetsuya Mizuguchi, een sympathieke Japanner die bekend is van een aantal games waarin heel veel met muziek wordt gedaan. Vermoedelijk ken je zijn meest recente game, Lumines, wel. Mizuguchi zal volgende maand speciaal voor zijn nieuwe game, Every Extend Extra, naar Nederland komen en Jeroen zal hem over zijn nieuwste project aan de tand voelen.
Jeroen is momenteel dan ook druk bezig met de game. En als we hem mogen geloven is het bizar, begrijpelijk en lastig tegelijk.
Het spel wordt ondersteund door pompende techno die, naarmate jij als speler speciale power-ups verzamelt, steeds sneller gaat.
Als speler bestuur je een klein figuurtje dat je tot ontploffing kunt brengen. Doel is om een kettingreactie te veroorzaken op het scherm. Er vliegt namelijk van alles langs het figuurtje en met de juiste timing en kracht, verandert het hele scherm in een kleurenpallet.
Je hebt slechts tweeënhalve minuut de tijd om genoeg snelheid te generen zodat je de bossfights kunt doorstaan. Daarvoor heb je slechts twaalf figuurtjes dat tot je beschikking (deze kun je met de juiste extra's wel weer terugwinnen in het spel) en wordt het je vooral moeilijk gemaakt doordat je kettingreacties nodig hebt om de baas pijn te doen. Jeroen vermaakt zich tot nu toe kostelijk: "het heeft iets, en persoonlijk vind ik het toffer dan Lumines," vertelde hij ons.
Volgende maand dus meer over Every Extend Extra maar om alvast in de stemming te komen, hebben we een bijzondere prijsvraag voor jullie. We geven in samenwerking met Buena Vista Games vijf Mizu-

> **"GEARS IS EEN ERG GOED SPEL EN HET LEGT DE LAT HOOG, MAAR HET WORDT WEL ERG SAAI NA TIEN MINUTEN."**
>
> Programmeur Olivier Dauba van Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 is niet zo geboeid door z'n concurrent.

SONY'S PIS PROMO

Hij bestaat echt: een officieel, door Sony vervaardigd promotiefilmpje van de PSP-game Gangs of London waarin een brother over zijn eigen auto heen pist omdat er een andere gang overheen gezeken heeft. Vervolgens rijdt hij tevreden weg.
De advertentie schijnt gebruikt te zijn op het Engelse internet, maar niet al te vaak, waarschijnlijk omdat GoL letterlijk een zeikgame was.



IN GESPREK MET: MICHAEL WOLF VISSER



EX-GAME REVIEWER, NU WERKZAAM BIJ SPELLBORN N.V.

Onlangs was Jan bij Spellborn N.V., de makers van Chronicles of Spellborn (zie ook pagina 28). Daar liep hij voormalig Gamer.nl hoofdredacteur Michael Wolf Visser tegen het lijf. Jan tackelde de man natuurlijk meteen voor een paar vragen.

PU: Je werkte eerst als game-reviewer/journalist en nu als gamemaker. Vanwaar deze switch?

MICHAEL: *Na het spelen van honderden games krijg je lichtelijk het idee dat je het allemaal wel gezien hebt. Als je dan in aanraking komt met een ontwikkelstudio die hier in Nederland gevestigd is en werkt aan een game in je favoriete genre, is de stap snel gemaakt. Na zes jaar lang actief te zijn geweest in de wereld van de gamejournalistiek, leek het mij een grote uitdaging om datgene te gaan maken waar ik al die jaren zelf cijfers aan heb gegeven.*



PU: Denk je, doordat je veel games hebt gespeeld en getest, die kennis mee te kunnen nemen in je werk?

MICHAEL: *Dat weet ik wel zeker. Het spelen van games is denk ik het allergrootste voordeel dat je kunt hebben als je in deze industrie aan de slag wilt. Met name de slechte aspecten van gameplay wil je vermijden en ik denk dat als je een referentiekader hebt van honderden supercoole of übertrieste games, je inzicht krijgt in wat er bij de grote groep gamers gewenst is.*

PU: Je bent een verwoed WoW speler, vergelijk je Spellborn niet onbewust voortdurend met Blizzard's topper?

MICHAEL: *Om heel eerlijk te zijn is het twee jaar na de release van WoW nog steeds onmogelijk om een MMORPG in een fantasy setting niet met World of WarCraft te vergelijken. Het grote succes*



van de game heeft er voor gezorgd dat het een maatstaf is geworden waarmee alle nieuwe games worden vergeleken. Ik denk dat het juist deze voortdurende vergelijking is die Spellborn positief beïnvloedt en zorgt dat de game in vele opzichten anders zal zijn dan World of WarCraft.



PU: Wat is precies je job bij Spellborn en waar bestaat je dagtaak uit?

MICHAEL: *Op dit moment ben ik werkzaam als content schrijver voor de website van Spellborn en daarnaast bezig quests en achtergrondverhalen uit te diepen. Ik verdiep me in alle aspecten van Spellborn en kijk dan met de community- en marketingmanagers wat relevante informatie is. Deze informatie schrijf ik dan in verhaalvorm uit waarna het langs de afdeling gameplay wordt gestuurd die er aanpassingen in kunnen maken. Deze informatie zal worden gebruikt voor de nieuwe website van Spellborn.*



guchi pakketten weg bestaande uit, Lumines Plus (PS2), Lumines II (PSP) en Every Extend Extra (PSP). Wil je kans maken op dit niet te versmaden pakket, beantwoord dan de volgende vraag:
Welke Dreamcast en later ook PlayStation 2 game betekende de doorbraak voor Tetsuya Mizuguchi?
Stuur je antwoord naar: prijsvraag@powerunlimited.nl onder vermelding van Mizuguchi of stuur je antwoord op een briefkaart naar:

Power Unlimited
ovv Mizuguchi
Postbus 1913
2003 BA Haarlem







POWERSPY

- Ja, 600 euro is veel geld, maar eigenlijk hebben we niks te klagen als we naar Mexico kijken. Daar kost de PS3 60 GB versie gewoon 1000 dollar.
- Reden is dat Sony bewust weinig PS3's heeft laten komen en daarmee enkel een kleine elitaire fanbase, zeg maar de gamersvoorhoede, aan zich wil binden. Die moeten vervolgens het heilige PS3-woord gaan verspreiden en als ze dat goed doen, zal bij de 'normale' prijszetting heel Mexico gek worden!
- De PS3 als speeltje van de rich and infamous. 90% van de bevolking moet namelijk maanden werken om 1000 dollar bij elkaar te krijgen.
- Slecht nieuws ook voor vriend Bush, want nu hebben de Mexicanen nog een reden om naar de VS te vluchten. Daar kost de PS3 immers gewoon 600 dollar...
- Maar er is niet alleen slecht nieuws voor de PS3. De console is in Japan wél effe de Xbox 360 voorbij geschoten. Wat opnieuw een flinke klap voor Microsoft zal zijn.
- Blijkbaar snappen die Aziaten Geals of Wal, Lainbow Six en Splintelcell niet.
- Voor Nintendo kan het daarentegen niet op. De launch van de Wii is de beste ooit, en de DS Lite is de snelst verkopende console aller tijden.
- En dat voor een console die zo'n beetje door half de gamesmedia voor de launch al was afgeschoten.
- Over miszitten gesproken. Veel winkeliers haalden bij de launch van de PSP hun voorraad DS 'en uit de winkel omdat de handheld van Sony de toekomst zou hebben en niet dat rare kriebelding van Miyamoto en consorten.
- Twee werknemers van een gameshop in de VS die bij de politie hadden gemeld dat ze van twee PS3's waren beroofd, hebben bekend dat de hele aangifte een grap was.
- Beide heren zijn ontslagen en hebben nu genoeg tijd om op hun PS2 te spelen. Een PS3 kunnen ze immers niet betalen van hun uitkering.
- Hebben jullie Mark Ecko's Getting Up gespeeld? Nee? Dat kan kloppen want Atari verkocht er maar weinig van. Ecko is daar zelf een beetje gefrustreerd door geraakt. Meestal verandert alles wat door hem aangeraakt wordt in goud.
- De ex-graffiti artiest weet echter waar het aan ligt. "Als je een game aan het eind van de levenscyclus van de PS2 uitbrengt en dan ook nog de feestdagen mist, vraag je er wel een beetje om. Bovendien had de game hoogstens zes uur lang moeten zijn. Dat heb ik keer op keer gezegd."
- Sorry Mark, maar dan was ie nog zes uur te lang geweest.
- Nintendo VS-baas Fils-Aime heeft het een beetje gehad met IGN, een van de bekendste en grootste gamesites ter wereld, omdat ze Wii Sports afkraakten vanwege de graphics. "We hebben altijd verteld hoe de graphics er uit zouden zien. Dit zijn echt mensen die een beetje hyperkritisch gaan lopen doen."

"OP DIT MOMENT FOCUSSEN WIJ ONS VOORAL OP HET CREËREN VAN MUZIEK-GERELATEERDE ERVARINGEN VOOR DE ZUNE. JE KUNT JE ZUNE AL AAN DE XBOX 360 KOPPELEN OM MUZIEK, FOTO'S EN VIDEO CONTENT VANAF TE DOWNLOADEN. ALS WE VOORUIT KIJKEN, DAN KENT ONZE VISIE VOOR VERDERE ENTERTAINMENT EEN AANTAL VERSCHILLENDE SCENARIO'S EN DOOR ONZE BAND MET XBOX EN GAMES FOR WINDOWS, BEHOORT GAMING ABSOLUUT TOT DE MOGELIJKHEDEN."

Microsoft's Chris Lewis maakt Sony en Nintendo bang.

HOOP

Gaat de Wii de GameCube achterna qua online multiplayer of gloort er hoop aan de horizon? We vroegen een reactie aan zelfverklaard Wii adepten Jeroen en Jurjen.



"Het loopt nu nog niet, maar over zes maanden wel.
Wii Sports had natuurlijk gewoon een online-ondersteuning moeten hebben. Nintendo loopt op dit gebied achter de feiten aan, er zijn deadlines gemist.
Er hadden ook al meer kanalen voor het Wii-menu moeten zijn, en er hadden natuurlijk ook gewoon meer Wii-apparaten beschikbaar moeten zijn. Dit soort dingen heeft te maken met het niet halen van deadlines. Een wereldwijde launch is geen kattenpis.
Maar aan alle problemen wordt gewerkt, en sommige worden voelbaar opgelost. Reken maar dat alles wat je op dit moment tegen hun strategie kunt inbrengen over een half jaar achterhaald is, ook de vergelijkingen met de GameCube en kritiek op het online beleid slaan dan nergens meer op. Het loopt nu nog niet, maar over zes maanden wel. Wat er allemaal wel is, vind ik nu al fantastisch".

"Ik vermoed dat Nintendo online multiplayer niet als een core bussiness ziet."
Nu al 'geen online multiplayer' als een probleem bestempelen is naar mijn idee een beetje te vroeg. Wellicht dat dit later nog toegevoegd gaat worden wanneer men het een en ander in de vingers heeft.
Zie het als de DS momenteel, deze krijgt langzaam maar zeker ook online mogelijkheden. Niet alleen multiplayer (bijvoorbeeld Mario Kart, Metroid Prime Hunters) maar ook spellen waar je bij elkaar op bezoek gaat (Animal Crossing) of elkaar berichtjes stuurt (Final Fantasy III) zijn momenteel mogelijk.
De Wii zal dit soort zaken ook gaan gebruiken, het is alleen nog even wachten op het hoe en wanneer. Je kunt immers nu al Mii's uitwisselen en als je het Mii-systeem op emigreren hebt staan, kun je zomaar spontaan andere Mii's tegen het lijf lopen. Daarnaast kun je sinds kort het weer bekijken (en de wereldbol een zwieper geven, erg leuk) en natuurlijk klassiekers downloaden en het internet op.
Ik vermoed echter dat Nintendo online multiplayer niet als een core bussiness ziet. Dat het allereerst om spelbeleving moet gaan.
Daar komt bij dat de uitgevers de online zaken zelf moeten regelen (online op de Wii is vooralsnog gratis, evenals op de DS).



DE Wii HEEFT EEN GROOT ONLINE PROBLEEM

De Wii is er nog maar net en dus zijn we bereid om aanloopproblemen en kinderziekten voor lief te nemen, maar één probleem is toch wel nijpend te noemen. Bijna alle third-party games waarin multiplayer en online gameplay een rol van betekenis spelen op andere platformen, komen er op de Wii op dat vlak nogal bekaaid af.

Als je kijkt naar het rijtje prominente launch (of vlak-na-launch) Wii games is het resultaat schrikbarend.



Call of Duty: geen enkele vorm van multiplayer.



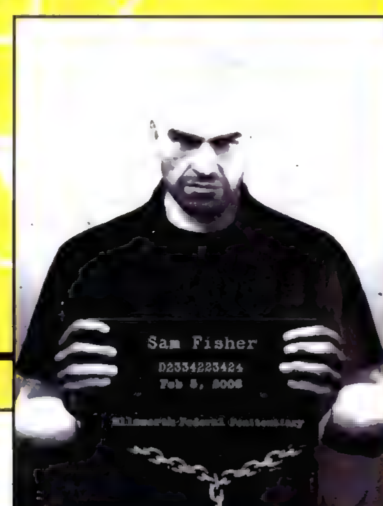
Red Steel: behoorlijk standaard four-player splitscreen, geen online multi-player.



Need for Speed: Carbon: matige splitscreen multiplayer, geen online multiplayer.



Far Cry Vengeance: enkel een volslagen overbodige two-player mode, geen online multiplayer.



Splinter Cell: Double Agent: slechts co-op, geen online multiplayer.

"DE PS3 IS MET Z'N PRIJS VAN BIJNA ZESHONDERD DOLLAR NATUURLIJK BELACHELIJK DUUR, EN SONY IS ER SLECHTS IN GESLAAGD EEN ZIELIGE PAAR HONDERDDUIZEND VOOR DE VS TE MAKEN, EN NOG MINDER VOOR JAPAN. BOVENDIEN IS HET OOK NOG EENS ERG LASTIG GAMES MAKEN VOOR DE CONSOLE; DE LAUNCHTITELS WAREN DAN OOK MATIG. JE WEET DAT JE DIK IN DE PROBLEMEN BENT ALS JE VERSLAGEN WORDT DOOR IETS DAT DE Wii HEET."

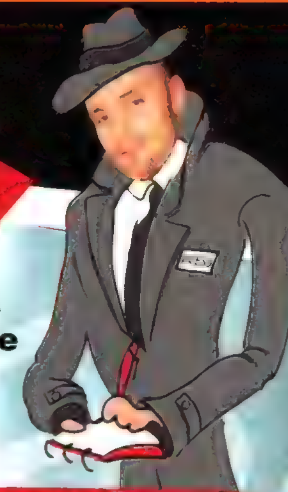
Het gezaghebbende blad Times plaatst de PS3 bij de vijf grootste mislukkingen van 2006.

POWERSPY

- Een prijsverlaging van de Xbox 360 is geen utopie. Analisten hebben uitgerekend dat door allerhande besparingen en verbeteringen in de productielijn en de console zelf, de Xbox 360 nu nog maar 323 dollar kost om te maken. Hetgeen dus de ruimte oplevert om er een eurootje of vijftig af te doen.
- Want voor wie het nog niet wist, Microsoft en Sony lijden een gecalculeerd verlies op de hun hardware. Het geld willen ze verdienen via de software en licenties.
- Bovendien heeft Bill natuurlijk al lang genoeg op zijn bankrekening staan. Als ie dan toch besluit elk jaar een paar miljard aan zielige mensen weg te geven, waarom dit jaar niet aan 'de zielige gamer'?
- Crackdown, de GTA-achtige game gemaakt door de man die GTA bedacht (maar niet langer werkt voor het bedrijf dat GTA uitgeeft) zal in februari in de winkels liggen. De demo van de game moet, als het goed is, bij verschijnen van deze PU via Xbox Live binnen te hengelen zijn.
- Laten we hopen dat het lukt want als men nog een half jaar uitstel gaat nemen, dan moet ie concurreren met de echte GTA.
- Het gerucht gaat dat Sony werkt aan een high definition Eye Toy. Oftewel een camera die meer laat zien dan een paar wazige beelden van jezelf.
- Wij moeten zeggen dat we de huidige Eye Toy bij Gamekings wel fijn vinden, aangezien we al genoeg voor lul staan zonder dat je ons door de matige beeldkwaliteit herkent.
- Arme Gamespot-journalist. Een maand na zijn kritische Zelda-review (een 8.8 is hyper-kritisch in de ogen van de Zelda-fundamentalist) krijgt hij nog steeds hatemail. De man is daardoor zo van slag dat hij overweegt met schrijven te stoppen en zijn land te verlaten.
- Minister Verdonk heeft al aangegeven dat de man naar ons land kan komen en dat zij hem als 'schrijnend geval' onmiddellijk in de versnelde procedure zal stoppen.
- Don't fuck with Blizzard. In de maand november kickte de Amerikaanse developer 105.000 abonnees van de servers van World of WarCraft wegens cheaten en nam het 12.000.000 goudstukken in beslag.
- Onze Rita zou trots op Blizzard zijn. Hier wordt tenminste geen generaal pardon aangenomen.
- En we sluiten af met een triest bericht. Zowel Resident Evil 5 als Alan Wake zullen pas in 2008 op de Xbox 360 verschijnen.
- Goed nieuws voor Sony, tegen die tijd moet de PS3 toch wel op de markt zijn in Europa en wie weet kunnen ze beide games dan ook naar hun console halen.
- Sony was overigens zo vriendelijk om begin januari alvast een mega plasmascherm (Bravia) op de redactie af te leveren.Wedden dat we de graphics van de PS3 heel mooi gaan vinden...

INFADELS

JAN HANGT DE POPJOURNALIST UIT





Elders in deze PU vind je het verslag van de FIFA Interactive World Cup 2006 waar onder andere de bands The Sheer en Infadels optraden. Muziekfreak Jan maakte gelijk van de gelegenheid gebruik om laatstgenoemde band te interviewen.

"ER ZIJN VEEL TE WEINIG GAMES VAN HET KALIBER FINAL FANTASY EN MARIO."





2006 was een topjaar voor het Engelse Infadels. Het Debuutalbum 'We Are Not The Infadels' kwam begin vorig jaar uit en werd een dikke hit onder de fijnproevers. Vooral Nederland lijkt de band in het hart gesloten te hebben. Op meer dan tien Nederlandse festivals was de band aanwezig en vooral Lowlands was een hoogtepunt. Het publiek brak de tent bijna af. Tijdens FIFA 2006 ontmoette ik 'Wag' Marshall Page (bas) en Richie Vermin (vocalen/toetsen). We besloten ons onderkomen te nemen in de tourbus, weg van de drukte van de loeiende spelcomputers, alwaar ik beide heren een aantal vragen stelde. En wat bleek, met name Richie is een verwoed gamer.

PU: Jullie staan op het FIFA Interactive WorldCup 2006 evenement. Dat is natuurlijke hartstikke leuk maar hebben jullie zelf iets met FIFA?
Richie: Eerlijk gezegd niet. Ik heb sowieso niets met realistische games. Ik hou veel meer van Japanse games. Dat we met een song te horen zijn in FIFA 2007 is tof, maar ik speel die game zelf niet.
Wag: Ik ook niet, voetbalgames zijn absoluut niet mijn ding.

PU: Houden jullie überhaupt van games?
Richie: Geloof 't of niet maar we zijn echte gamers. We hebben allemaal een Nintendo DS waar we in de bus voortdurend mee in de weer zijn. Vooral Mario Kart is onze grote favoriet. Draadloos tegen elkaar crossen om de uurtjes te doden. Daarnaast heb ik ook een PSP maar ik vind daar nog niet echt genoeg games van mijn gading. Ik denk erover na om Loco Roco aan te schaffen. Daar hoor ik goede verhalen over...
Wag: Richie was kampioen SEGA in de jaren negentig met een Sonic game. De man heeft alle consoles uit de begindagen van de spelcomputer thuis staan.

PU: Het promoten van muziek via games is iets dat de laatste jaren steeds meer voorkomt. Heeft dit volgens jullie toekomst?
Wag: Via games mensen kennis laten nemen van jouw muziek is een slimme manier om mensen te bereiken die in eerste instantie misschien niet zo snel een album van ons zouden meepikken. Maar de beste promotie blijft nog altijd live optredens. Dan ziet het publiek wie je bent en wat je doet.

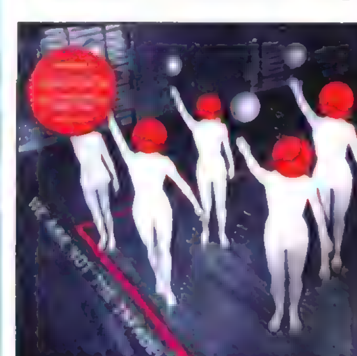
PU: Hoe zien jullie de games anno nu? Het is een miljardenindustrie geworden waarbij film, muziek en games steeds meer in elkaar grijpen.
Richie: Het is fantastisch om daar deel uit van te maken al vind ik wel dat zich een veel te hoog Hollywood gehalte manifesteert, Het is alleen maar Tom Clancy actie, geweren en kanonnen. Ik hou veel meer van Final Fantasy en Mario. Er zijn veel te weinig games van dergelijk kaliber.

SPELEN VOOR 100 MAN

Ik weet niet hoe de organisatie van de 2006 editie van de FIFA Interactive World Cup het voor elkaar heeft gekregen, maar ergens was iets goed mis gegaan. De optredens van The Sheer gevolgd door Infadels werden maar door anderhalve man en een paardenkop bezocht. De meeste gamers en organisatoren waren al lang en breed naar huis op het moment dat Infadels het eerste nummer inzette.
Zeer opmerkelijk aangezien de concerten gratis waren. Speelt Infadels in de Melkweg, dan is een dergelijk concert binnen een paar uur uitverkocht.
Niet dat de Infadels het erbij lieten zitten. Ze speelden als dollen en het enthousiasme spatte van het podium. De krap honderd man die juist speciaal voor Infadels waren gekomen, gingen dan ook helemaal uit hun dak tijdens dit 'privé' concert.

WIE ZIJN INFADELS?

Infadels is een Britse punkfunkgroep die in 2005 bekendheid kreeg met de single Jagger '67. De stijl van de band is een mix van rock met dance invloeden en strakke ritmes. De band wordt vaak vergeleken met LCD Soundsystem en Tiefschwarz maar heeft absoluut een eigen sound. In 2006 werd hun eerste album uitgebracht, met hierop de single Can't Get Enough, maar Love Like Semtex is inmiddels uitgegroeid tot de absolute publiekslieveling.



UBISOFT WINT DE PU-PIEK

Zoals jullie vorige maand hebben kunnen lezen, stond op de piek van de PU kerstboom de naam van Ubisoft. Met andere woorden: wij als PU vonden Ubisoft Uitgever van het Jaar 2006. En omdat we hier een serieuze en begerenswaardige prijs van willen maken, moest er natuurlijk ook iets uitgereikt worden.
Onze vormgevers ontwierpen daarom de PU-piek die door Niels (leuke trui, nieuw?) werd uitgereikt op het hoofdkantoor van Ubisoft Nederland. Als er bij Ubi iets te ontvangen valt, staat natuurlijk altijd Marcel Keij vooraan, en hij was het dan ook die de prijs in ontvangst nam en tegelijk voorspelde dat Ubi volgend jaar eveneens in de top van de boom zal zijn terug te vinden.



SUPERBIKE 2007

Onze ouwe eindbaas komt nog zelden achter z'n bureau vandaan, maar tot ieders verbazing stak hij ineens z'n vinger op toen er een vrijwilliger werd gevraagd voor een persreisje naar Milaan. Was dat uit puur enthousiasme of zag Ed slechts een mooie gelegenheid om een paar modieuze Italiaanse lakschoentjes te scoren?



'Fijn, een tripje naar Milaan', dacht ik. 'Ik ben wel weer toe aan een paar op maat gemaakte Italiaanse lakschoentjes'.
Nou jongens, ik kan jullie vertellen: ik heb geen schoenenwinkel gezien, integendeel; ik heb een paar zolen versleten tijdens het uren en uren rondbanjeren door de hallen van de grootste motorbeurs van Europa.
Nu ben ik een fan van alles wat op twee en vier wielen rondscheurt, dus het bekijken van de nieuwste racemonsters van o.a. Ducati, Harley Davidson en BMW was bepaald geen straf maar om dat, in afwachting van de persconferentie voor Superbike 2007, nu zo'n dikke zes uur te doen, was me toch iets te veel van het goede.



Alleen jammer dat die superbikes zo'n enorme luchtvervuiling veroorzaken.

"IENTERNAATIONAL PRISS"

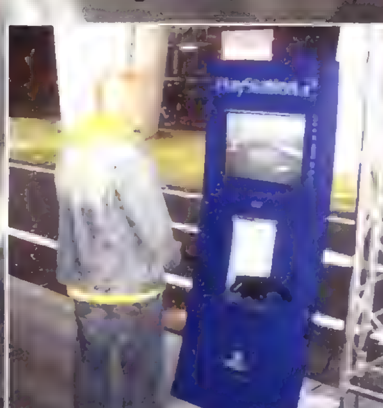
Uiteindelijk begon zo rond vijf uur 's middags dan toch de langverwachte persmeeting. We werden welkom geheten door een PR manager van uitgever Blackbean met de woorden "wielkom toe thie ienter-naational priss", waarna de man onmiddellijk overging in rap Italiaans om drie kwartier later met een welgemeend "think you" zijn speech te beëindigen. Ik keek mijn meegereisde Belgische collega aan als een kabeljauw die een vegetarische haai ontmoet, maar ook hij had van de Italiaanse spraakwaterval geen woord begrepen.
Wél kregen we na afloop een Engelstalig A4'tje mee, maar ik hoor toch altijd even liever zelf wat zo iemand te melden heeft, en zo'n Italiaanse woordenvloed nodigt nu ook niet bepaald uit tot het stellen van een vraagje hier en daar.

OPEN DEUREN

De feiten op het A4-tje bleken ook niet bijster interessant. De uitgever verwacht dat de game een groot succes gaat worden, de developer (Milestone) levert altijd hoge kwaliteit en vele motorfans zitten op deze game te wachten... Hoeveel open deuren kun je met je modieuze Italiaanse schoenen (hij wel) intrappen?
Gelukkig heb ik niet alleen maar gebakken lucht te melden die ik ook van te voren achter m'n bureautje in Haarlem had kunnen bedenken want, zoals je hieronder kunt zien, heb ik ook de gelegenheid gehad de game te spelen tot mijn vingers bevriezingsverschijnselen gingen vertonen.
Tja, en dan kan je natuurlijk zeiken over een slecht georganiseerde persconferentie, het kloteweer en het feit dat je geen schoenen hebt kunnen kopen..., maar op het moment dat je die controller in je handen hebt en de bikes met gierende banden wegspurten, ben je gelijk de wereld om je heen vergeten. Helemaal omdat Superbike 2007 aan alle kanten de indruk geeft dat het 't motorrace genre een stapje verder gaat brengen.

TEVREDEN

Voor grafisch spektakel zullen we tot november moeten wachten als de Xbox 360 en PC versie verschijnen maar qua gameplay had ik, ook in deze vroege versie, weinig te klagen.
De motoren gedragen zich niet zo nerveus als we vaak zien in dergelijke games, het gevoel van snelheid wordt meer dan adequaat overgebracht en de A.I. lijkt (nu al!) niet al te veel stommiteiten uit te halen.
Na een uurtje gamen, waarbij menig Italiaan verbaasd keek naar die kale ouwe gast die de snelste tijd van de dag neerzette, verliet ik ondanks alles de beursvloer met een tevreden gevoel; in de hoop op een snelle hernieuwde kennismaking met een game die in ieder geval meer kwaliteit gaat bieden dan de PR-afdeling van z'n uitgever...



Gamen in de open lucht kan ik iedereen aanraden. Vooral als het regent en er een verfrissend windje langs je gezicht striemt.



Valt niet mee hè, racen in de regen...

> "IK KEEK 'M AAN ALS EEN KABELJAUW DIE EEN VEGETARISCHE HAAI ONTMOET."

SUPERBIKE

Superbike races zijn ongekend populair. Met z'n vele honderden miljoenen tv-kijkers steekt het de Formule 1 naar de kroon. Superbike races worden uitgezonden in 173 landen op 94 verschillende tv-kanalen en jaarlijks bezoeken zo'n miljoen mensen de wedstrijden live op de circuits.
Liefhebbers checken ook www.worldsbk.com



VERWACHTING

Hoewel nog in "early stage of development", lijkt Superbike 2007 z'n zaakjes al aardig voor elkaar te hebben. Er van uitgaand dat de game de komende maanden nog op vele fronten verbeterd gaat worden, ben ik in ieder geval heel benieuwd naar het eindresultaat.

+ Stabiel rijgedrag.
+ Voor hardcore racers én het grote publiek.
- Nog weinig harde feiten vrijgegeven.



ED

PLAYSTATION 2 / PSP / XBOX 360 / PC
FGSPORT / MILESTONE / BLACKBEAN / TAKE TWO
1 - 2 SPELERS
APRIL 2007 (PS2 / PSP)
NOVEMBER 2007 (XBOX 360 / PC)

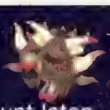
SPECTROBES

JEROEN VERZAMELT RUIMTEMONSTERS

Aaah Parijs... de meest romantische stad van Europa. Ideaal voor een weekendje weg met je geliefde. Veel romantiek beleefde Jeroen echter niet, maar onze lange Zaankanter was dan ook voor iets heel anders naar de lichtstad afgereisd.



> "DOOR 'WAKE-UP' IN DE JUISTE TOONHOOGTE TEGEN JE DS TE ROEPEN, ONTWAAKT HET MONSTER."



Parijs heeft alles voor een onvergetelijk weekend met je geliefde. Tafelen bij kaarslicht, uitkijkend over de stad vanaf het topje van de Eiffeltoren of een bezoekje aan de vele musea of andere toeristische trekpleisters.
Een van die bezienswaardigheden is ongetwijfeld het Musée National d'Histoire Naturelle, alwaar de persconferentie voor Spectrobes werd gehouden. Een werkelijk prachtig museum waar de natuurhistorische geschiedenis van de aarde wordt tentoongesteld. Een plek waar beenderen van hedendaagse dieren zij aan zij liggen met die van reeds lang uitgestorven exemplaren en waar skeletten van inmiddels lang vergeten vissoorten hoog aan het plafond hangen.
Buena Vista had voor Spectrobes geen betere locatie kunnen bedenken, zo bleek na afloop van de persconferentie...

SPECTROBES

Het is te makkelijk om Spectrobes te omschrijven als Pokémon in space, maar het dekt de lading aardig. We hebben het hier over een DS avontuur dat zich op twee schermen afspeelt, waarbij beide schermen het speelveld in beeld brengen.
Het avontuur draait om hoofdfiguur Rallen, een agent van een intergalactisch politiecorps, die tijdens een routinevlucht een noodsignaal ontvangt. Samen met zijn vrouwelijke collega besluit hij een kijkje te nemen en vanaf dat moment duiken beide personages in een avontuur waarin ze het op moeten nemen tegen boosaardige monsters.

ARCHEOLOOG

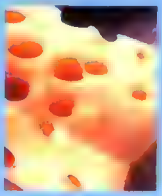
Wat Spectrobes erg doet lijken op dat ene spel van Nintendo over zakwezentjes, zijn de monsters (Spectrobes genaamd) die je kunt verzamelen. De manier waarop dit gebeurt, is echter wel speciaal. Tijdens bezoekjes aan verschillende planeten, kun je samen met een jonge Spectrobe zoeken naar fossielen. Vind je zo'n afdruk in gesteente dan kun je beginnen met het uitgraven. Het touch-screen verandert dan ook in een stuk grond. Hier kun je dan een aantal instrumenten selecteren waarmee je het gesteente uit kunt graven. Verschillende boortjes en borstels komen later in het avontuur beschikbaar.
Heb je een fossiel heelhuids opgegraven dan kun je het meenemen naar je ruimteschip alwaar je het monster van die steen kunt laten ontwaken.
Dit werkt erg grappig; door 'wake-up' in de juiste toonhoogte en op de juiste sterkte tegen je DS te roepen, ontwaakt het monster en kun je het grootbrengen in een speciale broedmachine.
Hoe dit alles in de uiteindelijke versie uitpakt en of de game ook langere tijd kan blijven boeien, lees je binnenkort in dit blad.





GEHEIMZINNIG

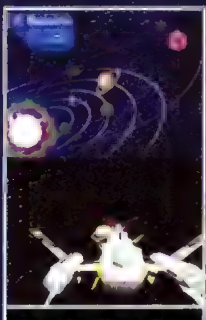
Tijdens de persconferentie liet men ook nog een filmpje zien waarin op het touch-screen een kaart met gaten was gelegd. Vervolgens kon de speler door met zijn stylus in die gaten te prikken, iets speciaals activeren. Niemand van Buena Vista Games wilde ook maar iets loslaten over het hoe of wat. Wel werd duidelijk dat de kaart bij het spel ingesloten zal worden en dus niet los gekocht hoeft te worden. Ik vraag me alleen af of je als speler ook niet gewoon een plakje Emmentaler op je scherm kunt leggen om zo nieuwe geheime zaken vrij te spelen.







(Door: Ajox) **Voor de liefhebbers staat op het bovenste scherm een deel van het Kamasutra-handboek.**



(Door: Matthew_V) **"Kijk nou! De helft van de Melkweg!"**

TE PAARD!

En wat doe je dan op je vrije dag na de persconferentie? Juist, nog even snel Parijs in en die paar dingen doen die je in de Franse hoofdstad altijd al hebt willen doen...



VERWACHTING

Dat Spectrobes het succes van Pokémon zal gaan evenaren, lijkt mij hoogst twijfelachtig maar de stijl van de monsters is leuk gedaan en dat verzamelen, grootbrengen en vechten heeft toch wel iets. De vraag is wel of dit spel ook langere tijd kan blijven boeien.

+ Ik ben zeer benieuwd naar het opgraven.
+ De stijl van de monsters spreekt me erg aan.
– Mist waarschijnlijk de nodige diepgang.
– Kan behoorlijk saai worden op den duur.



JEROEN

SPECTROBES
NINTENDO DS
BUENA VISTA GAMES / NINTENDO
1 – 4 SPELERS
MAART 2007

TWO WORLDS

Volgens de oude Grieken was de wereld waarin we leefden slechts een afspiegeling van de werkelijkheid. Achter het leven van alledag verschuilde zich de pure, ware wereld. Deze filosofische levensbeschouwing heeft tot op de dag van vandaag invloed op de populaire cultuur, waaronder films en natuurlijk videogames…

Als gamejournalist leef ik voortdurend in twee werelden: de harde maar zeker niet onaangename realiteit waarin ik stukken schrijf, dreigende deadlines, het vervangen van mijn 3D-kaart, heen en weer mailen, telefoneren, reizen en het zoeken naar scoops. En er is de fantasiewereld van de games: wegzakken in mijn luie stoel, telefoon uit, gordijnen dicht en een kakelverse game in (een van) mijn spelcomputer(s) laten snorren.

FANTASIEHONGER

Binnen het brede aanbod aan games zijn er talloze werelden. Er is de wereld van de snelheid waarin coureur wannabees in gepimpte auto's records breken en politiewagens het snot uit de ogen rijden. Er is de glamour sportwereld waarin ik onderdeel kan uitmaken van mijn favoriete voetbalteam en vedettes onder mijn knoppen vind die de ene na de andere wereldgoal maken. Mijn voorkeur ligt echter toch bij de wereld van de fantasy. Ik wil in games juist de realiteit ontvluchten en me laten onderdompelen in werelden die ik niet ken.
Two Worlds lijkt dan ook goede kaarten te hebben om die honger te stillen.

DE DERDE

Het eerste waar je aan denkt als je vijf minuten rondstruint in de, op dit moment nog naamloze wereld van het spel, is Elder Scrolls IV: Oblivion: eenzelfde soort grootsheid, eenzelfde gevoel daadwerkelijk onderdeel uit te maken van een gigantisch grote levende wereld (zonder onzichtbare muren of door de makers opgelegde beperkingen). Two Worlds is wat dat betreft de derde free roaming, open ended RPG na Oblivion en Gothic 3. Waar Oblivion wellicht wat simpel de combat met zwaarden en dolken voorstelde, gaat Two Worlds qua combat een stuk verder. Alle vechtmoves zijn met motion capturing tot leven gewekt. Zo speel je Two Worlds enkel in third-person (first-person is wel mogelijk maar alleen tijdens het verplaatsen), waardoor jouw alter ego goed in beeld komt en de bijbehorende combat moves dus nog beter gevisualiseerd worden. Zeker wanneer je je personage upgrade en uitbouwt volgens het bekende ervaringspuntensysteem.



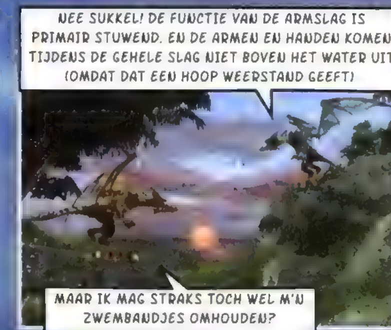
EEN MUUR VAN VUUR

Wanneer je met je alter ego met twee zwiepende zwaarden twee gobelins doorklieft, voel je je wel het mannetje. Er zijn zelfs martial arts moves te vinden waarbij je met een toverstaf heftige klappen uitdeelt. Ook als boogschutter en magiër heb je coole moves ter beschikking. Zo kun je als boogschutter met een welgemikte pijl een bijl uit de hand van je vijand schieten en hem vervolgens, switchend naar je zwaard, alsnog bloederig onthoofden. Ben je meer van de toverspreuken dan heb je de bekende vuur, aarde, lucht en watermagie onder je toverstaf.
Mijn persoonlijke favoriet is de muur van vuur waarmee je een natuurlijke haag van bescherming oproept en tegelijkertijd een colonne monsters in de hens zet. Voorts is het oproepen van sidekicks aan te raden. Zo liet ik menig mini-Dino de nodige irritante bandieten aanvallen, waarna ik ze met een enkele beuk de genadeklap toediende.



SCHLEMIEL

Grafisch breekt Two Worlds potten en dat vooral qua settings. Dit is gewoon een wereld waar je je in onder wilt laten dompelen.
Wat ik echter niet zo mooi vond, is het character design. Mensen ogen een tikje schlemielig, vooral hun gezichten. Ze hebben stuk voor stuk een gekke neus en hun ogen staan te dicht bij elkaar.
Daarnaast kun je niet zelf je personage samenstellen. Je begint als bountyhunter en gaandeweg bepaal je of je als thief, mage, fighter of een combi daarvan door het leven wilt gaan (stoeien met baarden, rassen en klassen is er eveneens niet bij in Two Worlds). Ik bepaalde dus gaandeweg meer wat voor type speler ik wilde zijn, dan dat ik (zoals bij Oblivion) anderhalf uur lang in het begin van de game aan het uitdokteren was wie of wat ik nu precies wilde zijn.







ONLINE MULTIPLAYER

Jawel, een online component is in de maak waarin je samen met vrienden random queesten mag oplossen of met een klein groepje Player versus Player battles uitvoert. En in zo'n mooie wereld als Two Worlds, is dat alles behalve een straf.

EEN ZWAARD! MIJN KONINKRIJK VOOR EEN ZWAARD!

Als ontwikkelaars bij de redactie op bezoek komen, laten ze meestal wel een of andere presentje achter. Nu heb ik in de loop der jaren al heel wat aparte goodies voorbij zien komen, maar TopWare wist zelfs mij te verrassen. Ze lieten namelijk een lifesize zwaard achter; een replica van een van de Dark Swords uit de game. Geen lullig plastic zwaardje die je bij iedere carnavalszaak voor vier euro aanschaft, maar een indrukwekkend staaltje vakmanschap dat amper te dragen valt. Ik ben nog aan het nadenken of ik hem weg ga weggeven aan de PU lezers of dat ik hem bewaar tegen inbrekers.

Geen idee wat zich hier afspeelt maar het zullen ongetwijfeld zaakjes zijn die het daglicht niet kunnen verdragen.

VERWACHTING

Afgezien van een paar grafische hick-ups ziet het spel er prachtig uit en hebben we hier wellicht te maken met een serieuze Oblivion opvolger. De speelwereld van Two Worlds zal fans van Bethesda's meesterwerk in ieder geval direct aanspreken en de combat lijkt zelfs beter te worden.

+ Levendige, fantasievolle en open wereld.
+ Sterke audiovisuele presentatie.
+ Interessante en veelzijdige combat.
- Je kunt niet je eigen held ontwerpen.

JAN

TWO WORLDS
PC / XBOX 360
REALITY PUMP / ZUXXEZ / TOPWARE / NOBILIS
MAART 2007 (PC)
Q4 2007 (XBOX 360)

DTM RACE DRIVER 3

Codemasters is een bijzonder bedrijf; ze komen zelden met nieuwe games maar als ze iets hebben, dan is het vrijwel altijd topkwaliteit. Denk aan Colin McRae, Operation Flashpoint en natuurlijk DTM Race Driver.

"BETER DAN DIT GA JE HET VOORLOPIG NIET KRIJGEN!"



J.J. VINDT PERFECTE MIX TUSSEN FUN EN REALISME

Het moge bekend zijn dat ik iets met DTM Race Driver heb. Wat Jurjen voor Zelda voelt, Steven voor World of WarCraft, Jan voor Thief en Boris voor Bacardi Cola, voel ik voor DTM. Voor mij is het de ultieme uitwerking van mijn favo genre. Project Gotham Racing is te arcade, Need for Speed te makkelijk, Forza onrealistisch, de A.I. van Gran Turismo zuigt en over al die andere 'zogenaamde' racegames wil ik het niet eens hebben.

ZE LIEGEN

Ooit heb ik van een review een officiële klacht gemaakt jegens developers die roepen dat zij de ultieme race-simulatie maken (zie PU 10-2006). Ze liegen namelijk. Wat hebben GT en Forza nou met simulatie te maken? Heb je hun A.I. wel eens gecheckt, of hun neppe schademodel dat vaak enkel een optische functie heeft. En check eens waar je moet remmen voor bepaalde bochten. Grote kans dat als je dat in het echt zo doet, je voorhoofd het patroon van de railing zal bevatten. Kwestie van verkeerde keuzes en/of slecht programmeerwerk.

PERFECTE MIX

Codemasters is er als enige in geslaagd wel een uitgebalanceerde racesimulatie te produceren. Hun mix tussen simulatie/realisme en vermaak/fun is perfect. Nergens is DTM te moeilijk en nergens is 't aan de besturing te wijten als je de wagen niet op de baan kan houden. Ook moet je in DTM echt de wetten van de racerij toepassen, aangezien de CPU's zich als echte racers gedragen en geen vaste patronen volgen. Om te winnen moet je de juiste rempunten vinden, de ideale lijn volgen en wagens clean passeren.

DTM is ook de enige game die een werkend schademodel bevat. Het ziet er niet alleen cool uit, het werkt ook. Een paar keer rammen mag (een keer rammen en exit zou de fun eruit halen), maar te veel rammen is funest en heeft ook niks met racen te maken.

Noem mij nu eens een racegame die dit ook weet te bewerkstelligen? Nou val je stil hè!

ALS EEN BEEST

DTM Race Driver 3: Challenge zet die lijn door. De game ziet er niet alleen ongehoord fraai uit voor een PSP-game, het bevat niet alleen waanzinnig veel races, challenges en wagens (met echt verschillende rijstijlen) voor een PSP-game, het stuurt ook nog eens als een beest voor een PSP-game!

Je moet niet bang zijn omdat de tracks nu eenmaal wat kleiner in beeld komen dan op de TV, want als je daar eenmaal aan gewend bent, kun je exact dezelfde slinkse inhaalmanoeuvres maken als op de PS2 en Xbox.

Ik heb de game nu voor 80% uitgespeeld en kan niet wachten om ook de laatste 20% aan mijn erelijst toe te voegen. Beter dan dit ga je het voorlopig niet krijgen op de PSP! ✪

WORLD CHALLENGE

Naast de gewone kampioenschappen en losse races (een 'gemiddelde' racegame zou al blij zijn met dit aantal), heb je nu ook de World Challenge. Het is een mix tussen DTM en Gran Turismo. Elk 'level' kent 'licentietesten' voorafgaand aan een bepaald kampioenschap, oplopend van Novice, Easy, Normal, Hard tot Master.

Net als in GT werd ik ook hier niet vrolijk van die statische licentietests. Rem op tijd, slalom tussen de pionnen door, hou je auto heel, win een 1 tegen 1 duel, haal een bepaalde gemiddelde snelheid, etc.

Ik weet dat het trainen van dit soort skillz belangrijk is en het is ook strak uitgewerkt maar ik leer het liever in de races. Veel heftiger. Nu staan tegenover de vier tot zes races per level steeds een proef of zes en dat maakt het ietwat saai. Voor mij dan.



Lijkt me heerlijk, gewoon scheuren zonder dat je vrouw naast je zit.

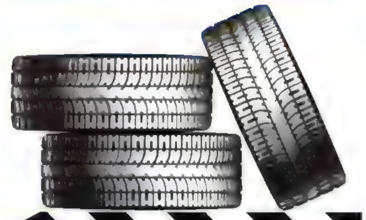


Vanachteren lijkt 't meer een rollator.



Ik heb weleens een bijschrift geschreven over 'ritsen' tijdens een race. En nu hebben ze er een reclamespot van gemaakt!





VERWACHTING

Aan deze game valt niks meer te verknallen. Deze game moet iedere raceliefhebber met een PSP straks als vast item in z'n etuitje hebben.

- \+ Het is DTM gast!
- \+ Perfecte mix tussen vermaak en uitdaging.
- \+ Ongehoord diep, uitgebreid en fraai.
- − Die tests vind ik niet zo leuk.



J.J.

DTM RACE DRIVER 3
PSP
CODEMASTERS / ATARI
Q1 2007


VOOR NIEUWE ABONNEES
JAARABONNEMENT
POWER UNLIMITED
CREATIVE MOUSE GAMER VOOR MAAR € 49,60
CREATIVE
WINKEL-WAARDE E 49,95
CREATIVE MOUSE GAMER HD7600L
Geavanceerde 2400 dpi HD-lasertechnologie voor absolute precisie en controle.
Vijf programmeerbare knoppen die aanpasbaar zijn aan jouw eigen vereisten of die van de game.
Unieke schakelaar om de gevoeligheid snel om te schakelen tussen 400, 800, 1600 en 2400 dpi.
Razendsnelle bewegingsdetectie tot 1 meter /seconde en 15 G versnellingen, met Teflonvoetjes voor minder weerstand.
Drie verwisselbare covers en lichteffecten om jouw muis te personaliseren.
WINKELWAARDE
12 x PU + Creative Mouse Gamer
= € 91,95
JOUW VOORDEEL MEER DAN 40 EURO
MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622
7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR
Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

THE CHRONICLES

De game-industrie groeit snel en Nederland blijft niet achter. Elders in dit nummer kun je al lezen over een game in de maak bij Triumph Studios, maar er komt zelfs een MMORPG aan uit ons eigen kikkerlandje. De naam is Chronicles of Spellborn en Jan inspecteerde deze Haagse Hoop...

De MMO is al lang en breed geen niche markt meer. De visionairs van Blizzard wisten al eerder met Diablo de RPG mainstream te maken en met World of WarCraft flikten ze het weer. Zeven miljoen spelers kent het spel inmiddels en het einde lijkt



nog niet in zicht.
Tegelijkertijd poppen de nieuwe MMO titels omhoog als champagnekurken tijdens Oud & Nieuw, echter, een echte MMORPG hit ontwerpen is een ander verhaal.
Dat er in dit proces slachtoffers vallen is wel duidelijk. The Matrix Online stierf een vroege dood, Archlord liet al vlak na de release haar maandelijkse abonnement bijdrage vallen en zelfs Star Wars Galaxies blijft zichzelf maar in de uitverkoop werpen om zieltjes te winnen.

ONDERSCHEIDEND

Belangrijk voor het succes van een nieuwe MMORPG, is iets anders te doen dan de bestaande toppers, zonder te veel af te wijken van het genre.
Dat hebben de mannen van Spellborn NV goed door want dat TCoS anders is dan vele bestaande titels in dit genre is een feit.
Neem om te beginnen de grafische stijl; deze doet Europees aan en heeft een edgy, gothic tintje. Een beetje Fable-achtige handgetekende stijl, maar met meer franje en frivoliteit. Erg fraai.

Verder kent TCoS geen automatische lock. Dat lijkt heiligschennis maar is eigenlijk een stuk uitdagender. Je moet, net als in een shooter, echt strafen om je vijanden te raken. Dit zorgt voor een veel actievere manier van combat dan bij het grinden; iets wat je tegenwoordig in de meeste MMO's kunt doen terwijl je de sportuitslagen in de krant doorbladert.
Daar direct aan gekoppeld hebben we het uiterst interessante skill deck. De skill deck bestaat uit zes rijen van vijf skill slots. Zodra er een skill uit een rij is gebruikt, kan de speler een skill kiezen uit de volgende rij. Het is dus van belang dat spelers goed inschatten op welke rij ze hun damage, heal, buff en de-buff skills zetten omdat altijd slechts maximaal vijf skills beschikbaar zijn per rij.
Dit levert prikkelende gameplay op. Je kunt nu immers naar hartelust experimenteren met skill com-



bo's en speciale items die impact hebben op het effect van verschillende skills. Voordeel is dat spelers niet langer uitblinken in gevechten omdat ze de beste weapons en armor hebben, maar omdat ze daadwerkelijk de goede beslissingen nemen tijdens zo'n gevecht (hetgeen Player versus Player combat ook aanzienlijk interessanter maakt).

ARMOR & WAPENS

In de meeste MMORPG's ben je voortdurend bezig je armor en daarmee je looks up te graden en aan te passen. Logisch, aangezien de kracht van je wapens en armor jouw succes in battle bepaalt.
TCoS maakt een gewaagde keuze en gooit dit principe volledig overboord. Oftewel stats op kleding en armor ontbreken volledig! Dat is even wennen maar betekent wel dat spelers er uit kunnen zien zoals ze zelf willen. Het uiterlijk heeft dus geen enkele invloed op je presteren. Via sigil stenen en bijbehorende krachten kun je als speler je ideale stats bepalen en deze toevoegen aan hun items. Natuurlijk zijn er wel veel weapons, armor en sigils die alleen via quests, crafting of op hogere levels te krijgen zijn, maar in de basis kan iedere speler gewoon



Geen hond op straat want café 'In de ongestelde mammoet' organiseerde de locale kampioenschappen sabeltandtrekken.

IN GESPREK MET: CHRIS NENGERMAN, LEAD DESIGNER SPELLBORN

Chris Nengerman is 31 jaar en lead gamedesigner voor Spellborn, dat wil zeggen: eindverantwoordelijk voor alle gameplay in het spel.



PU: De concurrentie binnen MMO's is moordend. Waarom toch voor dit genre gekozen?
CHRIS: Het MMO genre is een van de meest uitdagende game genres om voor te ontwikkelen. Het idee voor Spellborn is jaren geleden ontstaan tijdens tabletop roleplay sessies en de enige manier om de setting en de verhaallijnen in een game tot leven te brengen, is in een omgeving waar duizenden spelers bij elkaar komen. Het verhaal was er eigenlijk min of meer al en kon alleen via een MMO verwezenlijkt worden.
Dat de concurrentie moordend is, is denk ik een relatief begrip omdat veel MMO's op safe spelen en een graantje mee willen pikken van het succes van World of WarCraft. Wij zien World of WarCraft niet als een directe concurrent maar als een hele goede game die het MMO genre naar de massa heeft gebracht en daar kunnen we als MMO ontwikkelaar eigenlijk alleen maar heel erg blij mee zijn.
PU: Het sterke van WoW is de inbedding in de algehele WarCraft serie en de daarbij horende verhaallijnen. Hoe belangrijk is het verhaal van TCoS?
CHRIS: TCoS draait grotendeels om het verhaal en dan met name om het complementeren van het verhaal. Iedere quest en iedere dungeon levert de speler een stukje van de puzzel op.

OF SPELLBORN

JAN ZIET HET VERSCHIL

zelf bepalen welk armor en welk wapen hij het mooist vindt. Hetzelfde geldt ook voor de skills die je zelf kiest.
TCoS laat je als speler dus heel erg vrij in je keuzes. Waarvoor hulde!



Met dat takkewijf moet je 't niet aan de stok krijgen want dan word je in zes houten plankies weggedragen.



Het is een aardig afstandje, maar zo te zien heeft ze een stevig windje mee.



"DEZE GAME LAAT JE ALS SPELER HEEL ERG VRIJ IN JE KEUZES. WAARVOOR HULDE!"

Dit principe is op vele niveaus diep in de gameplay geïntegreerd. In WoW speel je als speler wel in de WarCraft setting, maar ben je nooit daadwerkelijk zelf de held die direct impact heeft op het verloop van het verhaal. In Spellborn kun je als speler dusdanige impact hebben op het verloop van het verhaal dat je onderdeel wordt van de mythe en de legende van de game en zelfs een standbeeld kunt verdienen dat voor iedereen zichtbaar is in de hoofdstad.
Daarnaast, heel belangrijk, zijn de speelwereld en de setting echt onderdeel van de gameplay. TCoS heeft een wereld die lijkt op de wereld van een singleplayer RPG; een echt verhaal dat de speler meesleurt naar alle uithoeken van de wereld en 'm zelfs door de tijd laat reizen om events te herbeleven die de wereld hebben gemaakt tot wat hij nu is.
PU: Waarom moet iedereen TCoS gaan spelen en niet The Burning Crusade?
CHRIS: Om eerlijk te zijn; wij zitten hier zelf ook af te tellen tot we The Burning Crusade kunnen gaan spelen. Spellborn zal enige maanden na de release van The Burning Crusade uitkomen. Tegen die tijd zijn er ongetwijfeld voldoende spelers die eens verder willen gaan kijken dan de wereld van WoW. Wij zullen er voor zorgen dat er dan een geweldig alternatief in de schappen ligt.



VERWACHTING

TCoS heeft de potentie uit te groeien tot iets heel speciaals. De game bedient zich van bekende spelelementen maar hanteert vervolgens wel andere invalshoeken en nieuwe ideeën.

- + Actief combat systeem.
- + Probeert echt iets nieuws te doen.
- + Grafische stijl.
- + Skill deck zorgt voor leuke combinaties.
- − Armor benadering is gewaagd.
- − Twee rassen is wellicht wat magertjes.

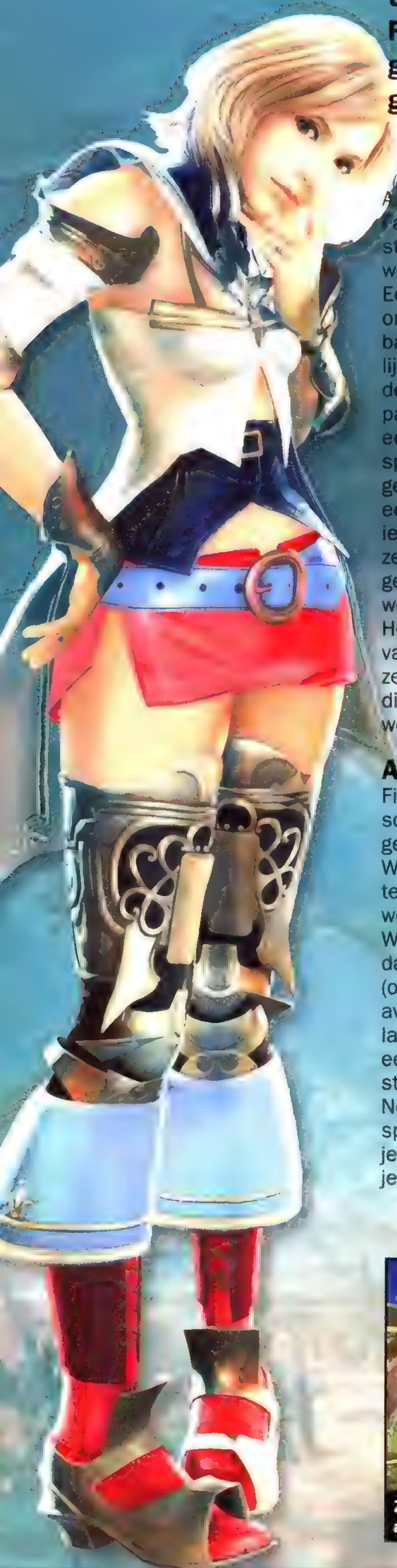
JAN

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
PC
SPELLBORN NV / MINDSCAPE
Q1 2007

JEROEN'S FANTASY WORDT WERKELIJKHEID

FINAL

Het heeft hem een stevige burn-out opgeleverd; de ontwikkeling van Final Fantasy XII was kennelijk te veel voor creatief regisseur Yasumi Matsuno. Zijn hersenspinsels hebben er echter wel voor gezorgd dat dit twaalfde deel een behoorlijk frisse wind door de Final Fantasy serie laat waaien. Jeroen durft zelfs zo ver te gaan om te beweren dat Final Fantasy XII het alom geprezen zevende deel voorbij kan streven.



Alles verandert behalve de Final Fantasy serie, die heeft jarenlang stilgestaan terwijl andere games wel meegingen met hun tijd.
Een van de zaken die schreeuwden om aanpassing waren de random battles die steeds meer als behoorlijk irritant werden bestempeld. Om de vijf (ik overdrijf dit een beetje) passen stuitte je plotseling op een onzichtbare vijand waarna het speelveld plaatsmaakte voor een gevechtsscherm. Wat volgde was een menugestuurd gevecht, waarbij iedere partij om de beurt een paar zetten deed. Degene met de meeste gezondheid, kracht of beste tactiek won.
Het was een kenmerkend onderdeel van de Final Fantasy serie maar als zelfs de echte liefhebbers zich aan dit systeem beginnen te ergeren, wordt het tijd om te veranderen.

ANDERS

Final Fantasy XII is tot veler blijdschap op meerdere fronten aangepast, gemoderniseerd zo je wilt. Weg zijn de vaste camerastandpunten, weg zijn de random battles en weg zijn de statische gevechten. Wat je krijgt is een gevechtsysteem dat veel lijkt op dat van het elfde (online) deel. Vijanden zijn tijdens je avontuur gewoon zichtbaar en niet langer verandert het speelveld in een gevechtscherm waar zich een statische strijd afspeelt.
Nee, nu vecht je gewoon op het speelveld en kun je dynamisch om je tegenstander heen lopen terwijl je, dat dan weer wel, vanuit een menuutje acties kiest. Die acties bestaan uit: aanvallen, witte magie, zwarte magie, Gambit (kom ik later op terug), mist of item. Vervolgens kies je een tegenstander (of metgezel) en je actie wordt uitgevoerd. Alles mag dan heel anders en fris ogen, het menugestuurde vechten is dus nog steeds intact gebleven. En ergens vind ik dat bijzonder prettig. Het systeem werkt uitermate bevredigend, bij je keuze van een tegenstander zul je door middel van een blauw lijntje zien wie jouw personage aan zal vallen. Terwijl een rood lijntje laat zien wie jou in het vizier heeft. Zo kun je meteen je grootste bedreiging bespeuren en deze uitschakelen.
Als speler houd je op deze wijze het overzicht en kun je desgewenst ingrijpen als je het met een bepaalde actie niet eens bent. Dit zal overigens niet zo heel vaak voorkomen, met dank aan het Gambit systeem.

"FINAL FANTASY IS MET ZIJN TIJD MEEGEGAAN."

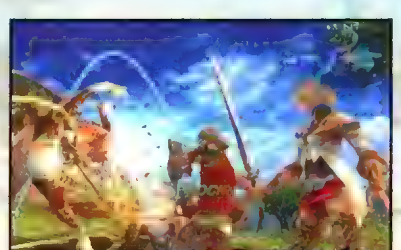
GAMBIT

Dankzij het Gambit systeem kun je je metgezellen opdrachten meegeven die het avontuur aanzienlijk voor je zullen vergemakkelijken. Niets is zo frustrerend als computergestuurde personages die (in jouw ogen) verkeerde beslissingen nemen. In Final Fantasy XII zal dat vrijwel niet gebeuren, aangezien je deze personages doelgerichte opdrachten meegeeft.
Zo kun je ervoor kiezen om een personage die witte magie hanteert, altijd iemand te laten genezen als zijn gezondheid onder de vijftig procent valt.
Daarnaast kun je ze ook specifieke aanvallende acties laten ondernemen, zoals 'val de dichtstbijzijnde vijand aan' of 'val de tegenstander aan die de groepsleider onder vuur neemt'. De combinaties zijn eindeloos en met een beetje inzicht kun je op deze wijze een uitermate geschikt team samenstellen. Prettig is ook dat je nooit aan één combinatie vastzit, je kunt dit te allen tijden aanpassen. Wel zo handig als je het op moet nemen tegen een opponent die gevoelig is voor vuur. Dan kun je bijvoorbeeld de zwarte magiër opdracht geven om vuur te gebruiken. Het werkt even simpel als bevredigend.

BETER DAN...?

De afwezigheid van random battles en het Gambit systeem zijn slechts twee van de vele voorbeelden die aantonen in hoeverre Final Fantasy





Zo'n rokje (schaamlapje) heet ook wel een akrub, het omgekeerde van een burka.

LIJKT OP...
VAGRANT STORY / FINAL FANTASY TACTICS (ADVANCE)

Final Fantasy XII speelt zich af in de denkbeeldige wereld Ivalice, een wereld die in een aantal eerder uitgebrachte Square-Enix games ook al werd bezocht.
Zo spelen de avonturen van Vagrant Story (PSone) zich eveneens af in Ivalice en ook tijdens Final Fantasy Tactics (Advance) (screen links) beleef je op Ivalice je avonturen. Hoewel het hier gaat om dezelfde wereld, staan de drie games los van elkaar.
Wel zijn er enkele overeenkomsten. Zo spelen de Judges uit Final Fantasy Tactics Advance een rol in het geheel. Voor wat betreft Vagrant Story is de overeenkomst iets minder duidelijk, hoewel er wel degelijk tijdens dialogen wordt gerefereerd aan de game en dan met name aan de Kiltia religie.



FANTASY XII

is veranderd en inmiddels past tussen de World of WarCrafts of Oblivions van deze tijd.
Ik durf dan ook te zeggen dat dit twaalfde deel Final Fantasy VII voorbij kan streven. Misschien niet zozeer wat betreft de impact die het verhaal op je heeft, maar wel vanwege het feit dat de serie van een ouderwetse en enigszins voorspelbare tijdopslokkende RPG, veranderd is in een moderne, goed geoliede RPG. Een avontuur waar de fans hun vingers bij af zullen likken en waarin nieuwkomers niet zullen worden afgeschrikt door saaie statische gevechten.
Volgende maand komen we uitgebreid op deze laatste Final Fantasy voor de PlayStation 2 terug en zal Steven bekijken of ik het bij het rechte eind heb, als ik beweer dat Final Fantasy XII het zevende deel kan overtreffen. Ik zie de fanboys al in de pen klimmen...















TURKSE BAZAAR

Sommige omgevingen van Final Fantasy XII hebben wel iets weg van landen als Turkije en Marokko. Zo heeft de stad waar je je in het begin van het avontuur begeeft, en die bezaaid is met kraampjes waar marktkooplui om je aandacht schreeuwen, veel weg van een Turkse bazaar. Dit vertaalt zich overigens ook in de kleding van de personages en het kleurgebruik die bijdragen aan het gevoel dat je daadwerkelijk in een andere stad bent aanbeland. Sterker, in een hele andere wereld.





VERWACHTING

Ik durf gewoon de uitspraak te doen dat dit twaalfde deel wel eens de beste Final Fantasy game uit de hele serie kan gaan worden.

+ Schitterende vormgeving en charismatische personages.
+ Geen random battles meer!
+ Gambit systeem werkt bijzonder goed.
- 30+ uur betekent geen sociaal leven meer.

JEROEN

FINAL FANTASY XII
PLAYSTATION 2
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1 SPELER
EIND FEBRUARI

JADE EMPIRE : SPECIAL EDITION

JAN HAALT CHINEES

Een Xbox game van [illegible] anderhalf [illegible] geleden die nu [illegible] verschijnt [illegible] de PC? Jan, die [illegible] al [illegible] speelde, ging vrij [illegible] deze preview [illegible]

Het is geen geheim dat ik een groot fan ben van BioWare's portfolio. De reeks RPG's die deze Canadese ontwikkelaar uitbracht, bestaat stuk voor stuk uit topgames. Ik kan dan ook niet wachten tot Mass Effect (Xbox 360) zich aandient. Tot die tijd moeten liefhebbers van avontuurlijke rollenspellen het doen met de PC versie van een oude Xbox game. Hebben we dus te maken met een opgewarmd kliekje?



SCHERPER, SNELLER, MOOIER

Voor diegenen die het origineel niet kennen; Jade Empire speelt zich af in het mythische oude China waarin spelers, met behulp van verschillende vechtstijlen, als goed of slecht personage een [illegible] avontuur [illegible]. De [illegible] setting, [illegible] de [illegible] martial arts maakten Jade Empire een fraaie game.

De Special Edition kent logischerwijs mooiere graphics aangezien de PC meer power aan boord heeft. Dat betekent snellere laadtijden, scherpere textures, mooiere rook- en lichteffecten en overall meer detail. Het originele spel had al een eigenzinnige, warme stijl en die komt op de PC nog beter uit de verf.

MOEILIJKER

Interessanter zijn de gameplay verbeteringen en uitbreidingen. Om te beginnen is er een nieuw personage: Monk Zeng. Deze zat ook in de Limited Xbox Editie [illegible] die werd hier in Europa nauwelijks verkocht. Het is een stoer gast met smakelijke fighting skills.



Er is het verplicht nummertje in de vorm van een nieuw wapen en de A.I. van de vijanden is flink onder handen genomen.

De eerste helft [illegible] de Xbox [illegible] knokte [illegible] redelijk eenvoudig [illegible] weg omhoog, maar nu [illegible] een paar uur al flink aan [illegible].

NIEUWE VECHTSTIJLEN

Over uitdaging gesproken: de PC versie kent een nieuwe [illegible] heidsgraad; de zogenaamde [illegible] Master mode. [illegible] pittig. De game bestookt je in deze mode met meer vijanden die bovendien sterker zijn en meer ontwijkende manoeuvres maken.

En hier stopt het niet, nee het gaat nog veel verder. Er zijn twee nieuwe vechtstijlen bijgekomen, een goede (voor de open palm kant) en een duivelse (voor de closed fist kant). Voor open palm is dat Iron Palm en voor closed fist is dat Viper Style. Die eerste is een soort langzame worstelstijl. Viper is snel en kort en laat je vijanden met gif verdoven.

"DE EIGENZINNIGE, WARME STIJL KOMT OP DE PC NOG BETER UIT DE VERF."



WISHLIST

Overzettingen van console games naar PC kan soms mooie dingen opleveren. Zo was Fable: The Lost Chapters stiekem de Fable zoals ie had moeten zijn. En Knights of the Old Republic was op PC eveneens net even mooier en uitgebreider. Ook de GTA spellen krijgen in de regel een meer gestroomlijnde versie onder Windows. En zo zijn er meer.

Daarnaast zijn er een paar titels waarvan al tijden over PC versies gespeculeerd wordt. Mijn TOP 5 van-console-naar-PC wishlist luidt dan ook:

GEARS OF WAR

De game zou wel/niet/wel/niet/wel/niet/wel/niet/wel en toch weer niet naar de PC komen. Ik hoop het wel, zeker als straks Live Anywhere van kracht is.

CALL OF DUTY 3

Onbegrijpelijk waarom deel 3 er nog niet voor de PC is. Een beetje een klap in het gezicht van de PC fanbase die de serie groot heeft gemaakt.

RESIDENT EVIL 4

Deze topper moet volgens ingewijden ook nog steeds het licht zien onder Windows. Lijkt me helemaal goed.

HALO 2 (zie screen)

Dit is een zekerheidje en komt dit jaar uit. Wellicht een tikje mosterd na de maaltijd maar toch kan ik als Halo junkie niet wachten.

HALO WARS

Ik heb een sterk vermoeden dat deze Xbox 360 exclusive naar PC komt. Een RTS onder de vlag van Microsoft? Ja, toch?



VERWACHTING

Met de juiste ingrediënten en een liefdevolle bereiding kan BioWare best wel eens van een kliekje een heerlijke maaltijd gaan serveren. Ik heb in ieder geval weer trek gekregen.

+ Behoorlijk uitgebreide oppoetsbeurt.
+ Een fraaie game die nog beter wordt.
- Weinig reden voor opwinding als je de Xbox versie al hebt gespeeld.
- Geen nieuwe queesten.

JAN

JADE EMPIRE : SPECIAL EDITION
PC
BIOWARE / 2K GAMES / TAKE TWO
JANUARI 2007

KUN JE NOG GAMEN NA...


MURIELLE

DEEL 2

EEN OVERDOSIS CAFFEÏNE

Omdat we inmiddels vast hebben gesteld dat Wouter's gameprestaties nauwelijks te beïnvloeden zijn door alcohol, THC of slaapgebrek, gooiden we het voor deze test over een andere boeg. Wat als we zijn nuchtere boerenbrein eens proberen te verscherpen met behulp van een ongezonde dosis taurine en caffeïne?

Veel gamers, hackers en computerprogrammeurs zweren bij chemische brouwsels als Red Bull en Jolt. Wanneer het concentratievermogen begint af te nemen maar er minstens nog één missie voltooid, code gekraakt of programma geschreven moet worden, dan is een blikje vloeibare oppeppers vaak dé uitkomst.
Maar zouden de computernerds van deze wereld nu echt zoveel te danken hebben aan deze digitale melk, zo vroegen we ons af. Er is slechts één manier om daar achter te komen: Wouter volgooien met die troep!
We hebben de norse Groninger rondjes in Project Gotham Racing 3 laten rijden, terwijl we de te consumeren hoeveelheid Red Bull en Jolt steeds verder opvoerden.
De vraag die we ons stelden: zien we een stijgende lijn in het aantal kudo's en verbetering van de rondetijden na inname van de nodige energiedrankjes of kun je net zo goed warme melk drinken?

RONDE 1

De testruimte is deze keer Wouter's woning: een donker gamehol gelegen in een Utrechtse achterbuurt. Powerweb-dude Freek jureert de test en terwijl hij de benodigde blikjes uitstalt, kiest Wouter zijn wapens: de Ford Shelby GT 500 en de halve F1-course.
Als onze boskawouter naar zijn eerste batterijblikje wil grijpen, tikt Freek hem gelijk op de vingers: "Eerst zonder hulpmiddelen, Wouter! Dit is WETENSCHAP".
De caffeïneloze rondes worden met een gemiddelde rondetijd van 1:30.60 afgelegd, waarbij een score van 1200 kudo's behaald wordt.

RONDE 2

Dan maakt Wouter voor het eerst kennis met het drankje Jolt. Een voorzichtige kennismaking is het echter niet, want binnen no-time wordt de inhoud van twee blikjes rechtstreeks zijn slokdarm ingeramd... terd.
Logischerwijze volgt er een boer van zeven op de Schaal van Veehouder, waarna Wouter opmerkt: "Het smaakt naar goedkope cola op steroïden". Zijn kleine rattenoogjes lijken een fractie van een millimeter groter geworden als hij zich weer op PGR 3 richt.
De gemiddelde rondetijd is nu iets beter: 1.30.06, en met 1236 Kudo's mag wel worden gesteld dat Wouter iets soepeler over de track sjeest dan voorheen. Toch lijkt de 144 mg caffeïne hem uiterlijk weinig te doen; hij houdt nog steeds diezelfde apathisch blik als de guppen van Muriëlle.

RONDE 3

Gretig stort ons proefkonijn zich op drie blikjes Red Bull. Na veel te weinig slokken zit er 384 mg caffeïne in zijn systeem. Caffeïne is na vijf uur voor 50% uit het menselijk lichaam verdwenen, dus zolang we de proef binnen vijf uur afhandelen, kunnen we de hoeveelheden bij elkaar optellen.
De rondetijden zijn nu wat beter, hoewel hij met 1.29.74 tegen een crack als Handenwasser weinig kans zal maken. De Kudo's laten zien dat hij toch wat minder stijlvol rijdt; er zijn er slechts 1089 verdiend.

RONDE 4

Wouter stuitert constant naar het toilet, als een garnaal met aambeien op een skippybal. Bovendien ontlucht hij met grote regelmaat zijn darmenstelsel, waardoor de testruimte gevuld wordt met een onaangenaam aroma dat doet denken aan de plee van een Russische vrouwengevangenis op een zondagavond in april.
Het blijkt dat de Groninger ook een soort molenpaard is als het aankomt op weerstand tegen oppeppende middelen want de knakker vertoont totaal geen emotie op zijn aardappelgezicht.
Met 524 mg caffeïne in zijn lichaam (na nog eens drie blikjes Red Bull te hebben gedronken) noteren we: 1.29.16 en 1321 Kudo's.
"Het voelt alsof mijn tong een suikerbad heeft genomen", boert de Noord-Nederlander waarna hij de, inmiddels gele, lap vlees schaamteloos uit zijn smoel laat hangen.

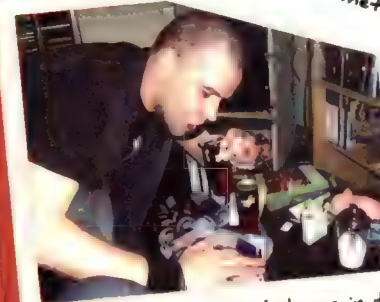
RONDE 5

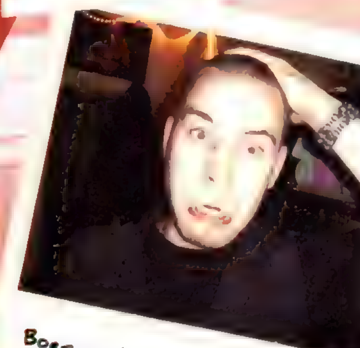
Na de consumptie van een glas water en nog twee Jolts zit meneer op 686 mg caffeïne binnen twee uur. Met een rondetijd van 1.28.16 is er weliswaar sprake van enige progressie maar de kudo's blijven onder de 1300.
Naast de meer dan geregelde pleebezoeken lijdt Wouter ook aan onvrijwillige spasmes, waardoor er af en toe wat lege blikjes door de kamer zeilen.
Toch, afgezien van de schuimvlokken in zijn mondhoeken en een ongekend wakkere blik in zijn ogen, lijkt er met Wouter weinig aan de hand... ✪

CONCLUSIE

Ben je van plan een hele nacht door te gamen en hou je niet van koffie? Neem dan gerust een blikje Jolt of Red Bull. Heb je echter het probleem dat je van nature zo duf bent als een comateuze schildpad in een coffeeshop en hoop je met deze 'oppeppers' je gameprestaties te verbeteren, zoek dan nog maar ff verder.


Da's knap voor een spast met ADHD...


Wouter probeert z'n boer in te blikken.


Boer zoekt zichzelf.


Smerig hè, als je de verkeerde kant van je sigaret in je bek propt.

Het allereerste energiedrankje ooit, heette Lipovitan-D en werd vlak na de Tweede Wereldoorlog gebruikt door piloten die soms wel achttien uur achter elkaar moesten vliegen.



Wie te veel caffeïne binnenkrijgt, kan last krijgen van rusteloosheid, beven, duizeligheid, suizende oren en hartkloppingen.
Bij Wouter werden geen van deze bijverschijnselen geconstateerd.

Taurine, een van de actieve bestanddelen in Red Bull, wordt gemaakt van ossengal. Het woord taurine komt dan ook van het Latijnse woord taurus,wat stier betekent.



OVERLORD

JAN STUIT OP KWALITEIT UIT EIGEN LAND

Overlord is een game met een zeer origineel uitgangspunt: je speelt namelijk een brute bad guy in een fantasiewereld met een knipoog. Voor een nadere kennismaking met de game, tufte Jan naar Delft alwaar de Nederlandse ontwikkelaar Triumph Studios gevestigd is.



Als we het over Nederlandse spelontwikkelaars hebben, valt altijd direct de naam van Guerrilla. Begrijpelijk maar er zijn nog meer bedrijven die goed bezig zijn en internationaal naam gemaakt hebben.
Zo timmert Triumph Studios al behoorlijk lang aan de weg. Bekend werd men door de turn-based RPG serie Age of Wonders die internationaal hoog scoorde.
Na drie AoW spellen, wilden de makers echter wel eens wat anders. Nog steeds is de liefde voor middeleeuwse fantasy duidelijk aanwezig in hun nieuwste game, maar wel op een totaal andere manier.



CORRUPT

Overlord zou je kunnen zien als een game die alle middeleeuwse fantasy games parodieert. Alle clichés zijn van de partij maar ze worden of belachelijk gemaakt of van een totaal andere kant belicht.
Dat begint al bij, eeh, het begin van de game, dat eigenlijk het einde zou kunnen zijn van zo veel andere games. De Overlord, een duistere heerser die vanuit een enorme toren de wereld om hem heen onderdrukt, is verslagen! Zeven helden (de Paladin, een Halfling, een Elf, een Dwerg enzovoorts) uit zeven verschillende



landen sloegen de handen ineen en tezamen hebben ze de opperschurk uitgeschakeld. De zeven helden werden bij thuiskomst in hun eigen land echter zo bewierookt dat ze volledig in de ban raakten van hun eigen roem. Ze werden langzaam corrupt en boosaardig en vergrepen zich stuk voor stuk aan een van de zeven hoofdzonden.

DE NIEUWE OVERLORD

Als het spel begint word jij, de speler, wakker in de ruïnes van de ooit zo grote, machtige toren van de Overlord. En je bent niet alleen. Je wordt opgewacht door Minions, een soort Gremlin-achtige snuivende, giechelende en gorgelende wezens die jou als baas zien. Sterker, zij zien in jou de (nieuwe?) Overlord. Aan de speler de taak erop uit te trekken, de zeven corrupte helden te verslaan, de toren opnieuw op te bouwen en de nieuwe heerser van de wereld te worden.

HUMOR

De game en de gameplay worden tot leven gewekt volgens een gloednieuwe engine maar in een stijl die erg aan Fable doet denken. Brits dus, zo je wilt, en met een absurde Monty Python humor die vooral wordt ingevuld door de Minions, je trouwe helpers en volgelingen. Zij halen voor jou de kastanjes uit het vuur, zij knokken voor je, zij lossen puzzels op. Het zijn de Pikmin van Overlord alleen dan voortdurend gniffelend en kattenkwaad uithalend.
Kom je met een groep Minions bij een boerderij dan kun je ze de hele boel kort en klein laten slaan. Stal, schuur, pompoenen, hekken, kasten, tonnen... alles slaan je Minions gierend van het lachen kapot.

BRUIN, ROOD, GROEN & BLAUW

Je hebt vier type Minions ter beschikking: de Brown Fighters, de Red Fire Imps, de Green Assassins en de Blue Healers. Niet geheel toevallig corresponderend met de actieknoppen op je Xbox 360 controller.
De bruine Minions zijn goed om te knokken, rode gooien vuurballen van een afstandje en kunnen mijnen en bommen (ver)plaatsen, groene zijn een soort ninja's die van achteren dodelijke aanvallen uitvoeren en de blauwe zijn heel kwetsbaar maar kunnen dode Minions tot leven wekken.







BESCHEIDEN TRIOMF

De Age of Wonders spellen (voor de PC) van Triumph waren groot in omvang maar bescheiden van opzet. De (bijna) handgetekende stijl en de miniatuurkaarten waarin je speelde, gaven je het idee in een soort fantasy



"LEKKER DIK AANGEZET EN MET EEN VETTE KNIPOOG."

De animaties en geluiden die de Minions vergezellen, zijn ronduit hilarisch en ik zat dan ook voortdurend met een brede grijns met mijn hulpjes te stoeien.

KNOKKEN & PUZZELEN

Wanneer je Minions vijanden verslaan, blijft zielenenergie achter in de vorm van gele bolletjes. Deze verzamelen de Minions voor je en hiermee kun je weer nieuwe Minions uit magische portals bestellen. En dat zul je zeker doen want er sneuvelen regelmatig van deze dekselse rakkers.
Daarnaast vergaar je als Overlord ook steeds betere magie en kun je met een bijl of een zwaard flinke klappen uitdelen. De Minions zelf upgraden ook. Wanneer ze vijanden in de pan hakken, jatten ze diens harnassen, wapens en kleding en trekken die aan, eveneens een zeer komisch gezicht.
Verder kun je de Minions inzetten tijdens de vele puzzels die het spel rijk is. Zo kunnen ze in groepen obstakels wegrollen, schakelaars omzetten, provisorische bruggen bouwen, vijanden afleiden, een doorgang voor je creëren en ga zo maar door. Tot slot zijn je Minions onmisbaar tijdens levelboss gevechten waarin je goed gebruik moet maken van de specifieke eigenschappen van je sidekicks.



GEWELDDADIGE LUST

Na iedere missie en opdracht keer je terug naar je toren, die je langzaam opbouwt. Je kunt (middels geinige minigames) ook een minnares schaken die voor jou de toren inricht.
Tevens heb je verschillende kerkers waar van alles en nog wat te doen is. In een van de kerkers kun je je eigen wapens smeden en in een andere kerker vind je gevangen monsters die je tijdens eerdere missies verslagen hebt. Hier kun je nog eens oefenen op de verschillende wezens en, verdorven als je bent, je gewelddadige lusten botvieren op de geketende gevangenen.
Het aller grappigst vond ik nog de hofnar-Minion die jou voortdurend de meest angstaanjagende titels meegeeft. Steeds weer verzint het beestje nieuwe koosnamen voor je zoals "Ravager of Villages", Destroyer of Lives" " Evil Dark One" of "Exterminator of the Elven Race" Lekker dik aangezet en met een vette knipoog...

ENGELSE BIJDRAGE

Voor de productie van Overlord heeft Triumph Studios diverse externe kanalen aangesproken. Zo is bijvoorbeeld het ontwerp van art en characters bij verschillende bedrijven ondergebracht om er voor te zorgen dat de game netjes op tijd af komt. Voor de dialoog en het verhaal riep men de hulp in van Rhianna Pratchet; een Engelse dame die onder andere voor de Britse PCZone schrijft en de dochter is van niemand minder dan Terry Pratchett, een wereldberoemde Engelse fantasy schrijver die vooral bekend is om zijn Discworld boeken.
Het toeval wilde dat op het moment dat ik Overlord kwam checken, Rhianna net binnen dropte met haar laptopje om een paar dagen intern bij Triumph te komen werken.



VERWACHTING

Overlord huisvest ironische fantasy doorspekt met humoristische gruwelijkheid die openlijk flirt met de Britse humor. Een bonte cocktail van Pikmin, Fable en Dungeon Keeper. Ik kijk erg uit naar deze opvallende frisse wind in de steeds vaker op safe spelende game-industrie.

- \+ Minions stelen de show.
- \+ Speel de slechterik.
- \+ Knipogende actie-RPG gecombineerd met vernuftige puzzels.
- − Niet per definitie dat 'next-gen gevoel'.
- − Minions besturing vraagt nog fine-tuning.

JAN

OVERLORD
PC / XBOX 360
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
Q2 2007

Madurodam rond te dwalen.
De drie games (twee volwaardige delen en een standalone add-on) waren samen goed voor meer dan een half miljoen verkochte exemplaren. En dat voor een team niet groter dan een dikke twintig man...



DE HEL DIE 'CONSOLE-LAUNCH' HEET

TE WEINIG WII'S GELEVERD OF BELOOFD?

Zoals bij elke console-launch klaagden de winkeliers ook bij de introductie van de Nintendo Wii over te kleine voorraden. Ze konden niet aan de enorme vraag voldoen. Sommige winkels waren zelfs zo over de zeik, dat ze besloten de nieuwe console van Nintendo te boycotten. PU deed zijn kogelvrije vest aan en trok de loopgraven in.

Voordat we de beerput openen, willen we uitdrukkelijk stellen dat onderstaand verhaal opgaat voor vrijwel elke console en dus niet alleen voor de Wii. Ook bij de Xbox 360 en PSP-launch had men te kampen met (veel) te weinig consoles om alle potentiële kopers tevreden te stellen. Een gevolg van het feit dat men in een keer een heel continent moet bevoorraden terwijl de fabrieken pas net zijn begonnen met de productie.

OORLOG

Dat er bij de Wii-launch te weinig consoles zouden zijn, viel dan ook op voorhand te verwachten. Toch hadden sommige winkeliers op meer gehoopt, mede gevoed door de berichtgeving van Nintendo dat de Wii-launch de grootste ooit was. Wat in absolute aantallen ook klopte, want er werden in Europa in twee dagen 325.000 stuks verkocht (een record). Een ieder begrijpt echter dat ook dit geen aantallen zijn om alle fans tevreden te stellen.
De oorlog begon toen de baas van Gameshop (drie winkels in Den Haag e.o.) een persbericht verspreidde waarin hij flink van leer trok tegen Nintendo.
We citeren: 'De Gameshop heeft het besluit genomen de Nintendo Wii console, de games en accessoires niet in haar assortiment op te nemen. De afgelopen twee jaar hebben 401 enthousiaste klanten de Nintendo Wii bij de Gameshop gereserveerd. Om al deze klanten te kunnen voorzien van een Wii-console op de lanceerdag van 8 december hadden wij 600 Wii-consoles bij de leveranciers van Nintendo besteld. Vandaag hebben wij vernomen dat wij van de 600 slechts 10 stuks gegarandeerd geleverd zullen krijgen. Dit heeft tot gevolg dat wij zo'n 390 klanten moeten teleurstellen.'
Het bericht leverde een stroom aan reacties op. Er kwam zelfs een spoedgesprek met Nintendo, maar zonder resultaat. Er kwamen nog steeds maar 10 consoles naar Den Haag, een aantal waar Gameshop (en ook andere winkels voor wie hetzelfde gold) niet mee kon leven. Exit Wii!

"HAD GAMESHOP ECHT GEDACHT DAT MEN 401 WII'S ZOU KRIJGEN?"

TE VEEL PRE-ORDERS

Wat ons vooral steekt, is dat de gamers de dupe zijn geworden van deze hele gang van zaken. Hen was een Wii beloofd en die kregen ze niet.
Echter, hoezeer we ook meeleven met de Gameshop (onafhankelijke gameshops hebben het lastig), uiteindelijk moeten we bekennen dat we bij het aantal van 401 preorders wel even onze wenkbrauwen hebben gefronst. Had Gameshop echt gedacht dat men 401 Wii's zou krijgen? Zoiets is nog nooit eerder gebeurd. Zelfs grootmachten als Free Record Shop en E-plaza mogen blij zijn met dergelijke aantallen... verspreid over al hun vestigingen! Dat leidt tot de volgende vraag. Wii houdt hier wie voor de gek? Nintendo (of Sony en Microsoft) die bij elke launch steevast niet genoeg consoles leveren, of een winkelier die honderden reserveringen aanneemt en daarmee bewust het risico loopt dat ie honderden gamers moet teleurstellen.
Een aantal andere gameshops onderschreven onze bedenkingen. Ja, ook zij hadden veel meer Wii's kunnen verkopen, maar hebben (gebaseerd op de aantallen DS'en



en NGC's die ze bij die launches hadden gekregen) ingeschat wat ze konden verwachten. En daar hebben ze de reserveringen op afgestemd, met als gevolg geen dubbel teleurgestelde gamers (geen Wii en een belofte gebroken).

DOORSTROOM

Eigenlijk zijn er dus geen winnaars. Gameshop loopt klanten mis, Nintendo heeft gezeik aan haar hoofd en andere winkels profiteren niet want er zijn toch geen extra Wii's om te verkopen.
Laten we hopen dat men in de toekomst in een dergelijke kwestie ietwat realistischer te werk gaat. Geen vage beloftes meer; een launch levert te weinig consoles op, punt uit!
Laten we meer gaan letten op de doorstroom. Blijven de winkels na de launch bijgevuld worden met nieuwe consoles? Dat is veel belangrijker en daarop kunnen we de hardwareproducenten wel aanspreken.

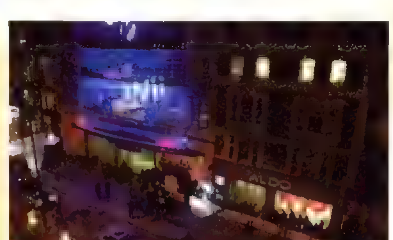
TELEURSTELLING

Duidelijk is dat gamers bij de lancering van een console met een teleurstelling rekening moeten houden. Vraag dan ook als je je voorinschrijft bij een launch, hoeveel mensen je al voor zijn geweest. Sta je bijvoorbeeld nummer 50 op de lijst, dan kun je er gif op innemen dat je op de eerste dag van de lancering niet naar huis gaat met je gloednieuwe console.
Bedenk dus goed waar je jezelf inschrijft en op welke plaats je staat. Zo kun je de ergste teleurstelling voorkomen.
Het enige wat je anders kunt doen is wachten en misschien doorsparen. Als de nieuwe console dan uiteindelijk op voorraad is, kun je naar huis gaan met die nieuwe spelcomputer én een setje toffe games. ✪









CHILI CON CARNAGE



Chili Con Carne is een lekker, pittig gerecht met bruine bonen, tomaten, gehakt en uien. Chili Con Carnage is een lekker pittige game met smakelijke actie [illegible]klare brokjes humor. Jan likte z'n [illegible] af.

JAN SPEELT GEPEPERDE GAME

Chili Con Carnage is een woordgrapje op een befaamd, van oorsprong Mexicaans, bonengerecht. Het is ook de titel van een explosieve PSP game die ik 't best, net als zijn grote broer, als aangename chaos kan omschrijven.
Die 'grote broer' is natuurlijk Total Overdose; die leuke actiegame die verschillende genres en invloeden uit andere games op originele wijze wist te mixen.

HUMOR

Chili Con Carnage (CCC) is alles behalve een afgeslankte versie of een slappe overzetting van de game die Jeroen een kleine twee jaar terug zo treffend besprak in een coverview. Uiteraard hanteert de PSP game veel ingrediënten van Total Overdose maar 't legt nog meer de nadruk op overdreven actie en geslaagde lach-of-ik-schiet humor.
Het hele free roaming/GTA gameplay onderdeel is verdwenen en waarom zouden de makers ook. PSP-gamers hebben immers Liberty City en Vice City Stories al.

STIJLVOLLE HEADSHOTS

In CCC is het vooral zaak om in acrobatische stijl en in slow-motion grommende gringo's te doorzeven. Koprolduikend trek ik een spurtje richting een schimmige haciënda, ren stijlvol tegen de muur op, maak een doldrieste, achterwaartse salto en laat tegelijkertijd mijn guns ratelen.
Al knallend vult de combometer zich en als die meter heet uitslaat, scoor je doldrieste combo's. Zo kan ik, in Robert Rodriguez stijl, een hele kroeg clearen door als een wervelwind in de rondte te schieten waarbij de camera inzoomt op de stijlvolle headshots.
Toch gaan de controles wat stroever dan bij de PS2 versie, al zul je na een klein half uurtje de knoppen layout wel in je vingers hebben en in staat zijn de loco moves eruit te drukken.

NONCHALANT

Gebleven is de held van TO; ook in CCC steel je als de onverschrokken Ramiro Cruz de show. In plaats van de free roaming opzet van z'n voorganger, draait het nu meer om korte, elkaar rap opvolgende missies.
Door stijlvol huis te houden, scoor je punten waarmee je weer nieuwe levels, guns en andere extraatjes unlocked. Cruz heeft overigens genoeg stijl; meer dan 250 moves huisvest zijn virtuele, nonchalante lijf.
De singleplayer challenges vullen elkaar in rap tempo op, terwijl je ook de beschikking hebt over een soort zo-lang-mogelijk-overleven modus. Daarnaast huisvest de game diverse multiplayer opties voor een enkele PSP en twee PSP's. Die laatste doet denken aan Puzzle Fighter style: hoe meer combo kills jij maakt, hoe lastiger je tegenstander het krijgt en andersom!

> "IN ACROBATISCHE STIJL EN IN SLOW-MOTION GROMMENDE GRINGO'S DOORZEVEN."





Wat hebben ze in Mexico nou precies met Alkmaar? Je hoort iedereen maar over AZ-teken...



CHILI CON CARNE

Ingrediënten:
Literblik bruine bonen, blikje kidneybonen, blik tomaten, 2 uien, 1 rode paprika, 3 tenen knoflook, 5 chilipepertjes (gedroogd), 400 gram rundergehakt, 1 eetlepel bruine suiker, 3 theelepels djinten, 1 theelepel ketoembar, zure room, geraspte oude kaas, sla, blik ananasschijven, blikje maïs, tortilla chips.

Bereiding:
Bak gehakt rul, uien en paprika in stukken gesneden erbij. Pers de knoflook.
Voeg de djinten en ketoembar toe, plet de pepertjes en voeg bij. Doe de tomaten erbij, maak deze met de pollepel klein.
Laat 5 minuten zachtjes pruttelen.
Voeg uitgelekte bonen toe en laat nog eens 5 minuten op zacht vuurtje staan.
Lekker om er geraspte kaas en zure room over te strooien samen met sla, tomaten, ananas, maïs en oplepelen met tortillachips.



VERWACHTING

Een actievolle en humoristische shooter die z'n grote PS2 broer eer aandoet.

- \+ Speciaal ontworpen voor de PSP.
- \+ WiFi voor 2 spelers.
- − Bediening vraagt even doorzetten.

JAN

CHILI CON CARNAGE
PSP
DEADLINE GAMES / EIDOS / ATOLL SOFT
Q1 2007

WAT KUN JE DOEN M€T 70 €!

PU DOOK IN DE BUDGETBAK... EN STOND VERSTELD

We hebben natuurlijk niks tegen die next-gen games van 60 à 70 euro, helemaal niet als ze de kwaliteit bieden van een Gears of War, Rainbow Six: Vegas of Lost Planet. "Kopen", zouden we zeggen. Zo'n bedrag tikt echter wel aan als het een shit-product is. Want in zo'n geval kun je die 70 euro veel nuttiger besteden. Dat ondervonden vier PU-redacteuren toen ze de opdracht kregen om voor 70 euro aan budgetgames te scoren. Het resultaat verraste iedereen...



DE OPDRACHT

Penningmeester Poweroni gaf Maarten, Jeroen, Jan en J.J. 70 euro en de opdracht om dat bedrag in zijn geheel te besteden aan budgetgames. Er waren enkele voorwaarden:

* De redacteur moest voor 70 euro minimaal drie games scoren
* De games moesten minimaal een jaar oud zijn
* Het mochten geen gebruikte games zijn

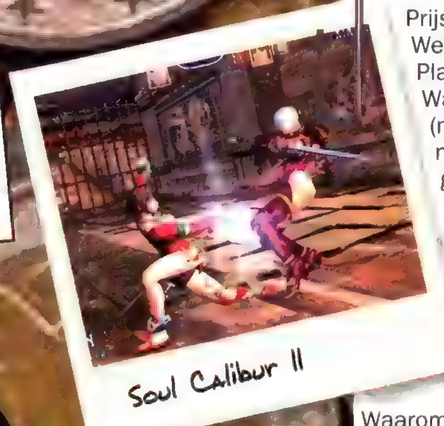
DE RESULTATEN

J.J.

LOKATIE: FREE RECORD SHOP

Prijs: 6,99
Welke game: Brothers in Arms: Road to Hill 30
Platform: PC
Waarom: Brothers in Arms is een van de beste shooter-series van de afgelopen jaren. En de PC de thuisbasis van elk schietspel.

Prijs: 19,99
Welke game: DTM Race Driver 3
Platform: PS2
Waarom: Voor mij de beste race-serie op de markt, dus de 19,99 is eigenlijk een belediging als je weet dat de nieuwe Need for Speed: Carbon wel voor de volle mep in de shops ligt. En dit is echt tien keer uitdagender!



Soul Calibur II

Prijs: 24,99
Welke game: Soul Calibur II
Platform: PS2
Waarom: Een super fighter (met wapens) die je ook nog eens oneindig veel gameplay verschaft. Vriend uitnodigen en je komt de barre winteravonden wel door.

Prijs: 29,99
Welke game: Condemned
Platform: Xbox 360
Waarom: In mijn optiek nog steeds een van de vijf beste games op de 360. Misschien dat de besturing niet overal werkt in deze actievolle shooter, maar de wrede sfeer vergoedt alles.

- ZEVEN KRATJES BIER BIJ BONI — 70€
- OPLAADBARE BATTERIJ VOOR EEN SONY CYBERSHOT DIGITALE CAMERA — 70€
- EENMAAL BOETE WILDPLASSEN — 70€
- EEN DAGJE SHOPPEN IN DÜSSELDORF VIA D-REIZEN — 70€
- EEN MPIO FY800 MP3 SPELER VAN 1GB — 70€
- 28 KEER IN DE BOTSAUTOOTJES OP EEN WILLEKEURIGE KERMIS — 70€
- 70 PAKJES BROCCOLI — 70€
- 127 DROPBALLEN NR. 2 BIJ EUCALYPTA.NL — 70€
- MECHANISCHE PEUGEOT PEPER ÓF ZOUTMOLEN — 70€
- EEN 30 MINUTEN HOE-WORD-IK-RIJK CONSULT VAN JAN — 70€
- KEER NAAR DE FILM, TPLEK IN DE ZAAL — 70€
- ENKELTJE KHO PHA NHAGAN – BANGKOK PER VLIEGTUIG — 70€
- 288 DUREX CONDOOMS BIJ DE CONDOMERIE — 70€
- 10 UMD FILMS (O.A. THE MATRIX, I ROBOT EN HELLBOY) BIJ BART SMIT — 70€
- BASISCURSUS MUURKLIMMEN BIJ KLIMCENTRUM BJOEKS — 70€
- EEN VOETREFLEX ÉN SHIHATSU MASSAGE BIJ THERMEN BLEISWIJK — 70€

MET 70 EURO?



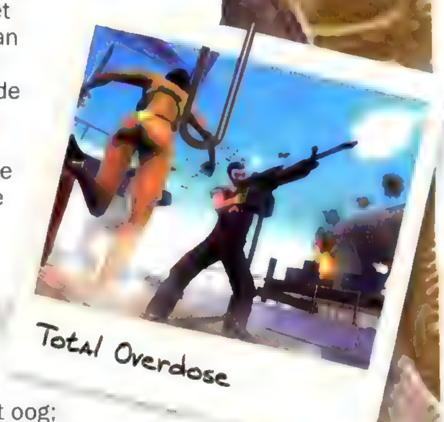
JEROEN

LOKATIE: E-PLAZA

Prijs: 19,99
Welke game: Killer 7
Platform: PS2
Waarom: Killer 7 is een on rails shooter, met een even vreemde als toffe Japanse twist. Het is een beetje vaag allemaal maar als je daar doorheen kijkt, ontpopt Killer 7 zich als een lugubere, bizarre en boeiende game.

Prijs: 19,99
Welke game: Sonic Rush
Platform: DS
Waarom: Een van de weinige Sonic Games die het gevoel van de 16-bit dagen weer doet herleven. Het is snel en de muziek is heerlijk opzwepend. De twee schermen worden optimaal gebruikt en je kunt gelukkig je stylus in je DS laten zitten.

Prijs: 19,99
Welke game: Total Overdose
Platform: PS2
Waarom: Het heeft iets van Grand Theft Auto, maar de over the top moves en verschillende krachten die het Mexicaanse hoofdpersonage toepast, zijn niet alleen een lust voor het oog; het speelt allemaal ook nog eens heerlijk intuïtief.


Total Overdose

Prijs: 10,00
Welke game: City of Villains
Platform: PC
Waarom: Een MMO die je in de spandex van een gefrustreerde villain plaatst, kan ik niet laten liggen voor 10 Euro. Het is misschien geen World of WarCraft maar de setting van superhelden en hun tegenstanders is niet te versmaden.

JAN

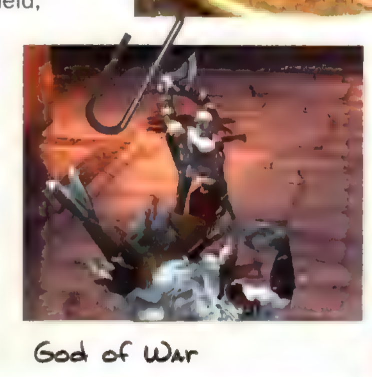
LOKATIE: GAMES R FUN IN AMSTELVEEN

Prijs: 20,00
Welke game: Ratchet & Clank 3
Platform: PS2
Waarom: Heerlijke platformserie en nummertje drie miste ik nog in mijn collectie. Jammer dat er voor dit soort games blijkbaar geen ruimte meer is op de PlayStation 3. Maar gelukkig hebben we de PSP nog waar over een paar maandjes Ratchet & Clank: Size Matters op verschijnt.

Prijs: 9,95 euro
Welke game: Splinter Cell: Chaos Theory
Platform: PC
Waarom: Ik moest nog een cadeautje kopen voor de vader van een vriend van me. De man is bijna vijftig en gaat helemaal los op Splinter Cell. Dit deel heeft hij nog niet gespeeld dus dat is een inkoppertje. Geldt voor iedereen met een PC natuurlijk.

Prijs: 24,95 euro
Welke game: Black
Platform: PS2
Waarom: Een wrede shooter die thuishoort in de collectie van iedere zichzelf respecterende, shooter minnende gamer. De game loste misschien niet op alle fronten zijn belofte in, maar is wel een heerlijke knalfestijn.

Prijs: 19,95
Welke game: God of War
Platform: PS2
Waarom: Een van de beste en meest stoere action-adventures aller tijden. De coole held, de mythologische setting, het brute geweld, de sinistere tussenfilmpjes, de toffe wapens... stuk voor stuk topniveau. Overigens is hiermee ook aangetoond dat zelfs in de budgetbakken nog prijsverschillen bestaan. Maarten was flink goedkoper uit met zijn GoW.


God of War

MAARTEN

LOKATIE: MEDIAMARKT EN DR.GAMES

Prijs: 15,00
Welke game: Pro Evolution Soccer 4
Platform: PS2
Waarom: PES 4 is misschien niet de beste PES maar wel de leukste. Heerlijk snel en dat vind ik belangrijk!

Prijs: 15,00
Welke game: Psychonauts
Platform: PS2
Waarom: Waarschijnlijk had je toen deze game (veel te laat) in Europa uitkwam, zoiets van: 'Ik ga m'n geld niet aan zo'n weirde game uitgeven!' Dat gold voor meer gamers waardoor deze goed beoordeelde game niet goed verkocht werd. Nu is Psychonauts nog maar 15 eurootjes en kun je moeilijk zeggen dat ie te duur is.


Psychonauts

Prijs: 15,00
Welke game: Grand Theft Auto: Vice City
Platform: PS2
Waarom: Uiteraard speel ik GTA al vanaf het begin van de serie. Altijd pret, maar geen enkel deel haalt het bij Vice City. Dat sfeertje, die Hawaii t-shirts, de muziek; het kan allemaal niet op. Verplichte kost!

Prijs: 10,00
Welke game: Halo 2
Platform: Xbox
Waarom: Omdat ik Xbox-loos ben, heb ik Halo 2 alleen bij Wouter (van 't Powerweb) thuis gespeeld. Dankzij de backwards compatibility van de Xbox 360 kan ik aan de Halo inhaalslag beginnen. Tien euro is eigenlijk een belediging!

Prijs: 11,00
Welke game: God of War
Platform: PS2
Waarom: Deze game hoort toch echt bij de beste PS2 games ooit. Als je 'm dan voor slechts 11 eurootjes kunt scoren, lijkt me de keuze snel gemaakt.

VIRTUA TENNIS 3

"ONBEGRIJPELIJK EN GÊNANT DAT DE ONLINE FUNCTIE OP DE PS3 ONTBREEKT."

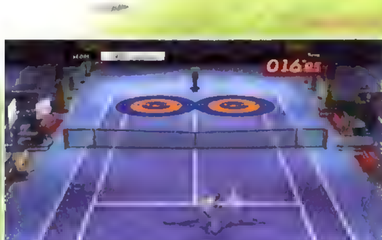
Jan heeft Virtua Tennis op de Dreamcast helemaal kapot gespeeld... totdat de Top Spin serie voorbijkwam. Nu doet Sega opnieuw een greep naar de tennistroon met Virtua Tennis 3.

JAN SPEELT TOPTENNIS

Na een lange periode van stilte grijpt SEGA de komst van de PlayStation 3 aan om hun populaire tennisserie opnieuw op de kaart te zetten. De Xbox 360, PSP en PC versies liet men over aan het Engelse bedrijf Sumo Digital, en ook dat lijkt nu al een goede beslissing. In het kantoor van SEGA in London mocht ik me uitleven met de drie 'grote jongens'; de PSP versie hield men nog even achter gesloten deuren.

BOZE BLIKKEN

Er is nagenoeg geen grafisch verschil tussen de PS3 en de Xbox 360 versie. Vreemd, aangezien SEGA alleen de PlayStation versie ontwierp. Nog vreemder is dat de Xbox 360 versie warmer en voller van kleur lijkt, terwijl men beide versies op een zelfde HDTV toonde. De PC versie kan natuurlijk absurde resoluties aan maar tennisgames speel ik het liefst op een console. Grafisch vallen vooral de spelers op die echt als twee druppels water op hun bekende evenbeelden lijken, compleet met wapperende shirtjes, boze blikken en bekende gebaartjes.



Speciaal voor de shooterfans een minigame met een kanon.

VLEUGJE RPG

De gameplay is vertrouwd Virtua Tennis, waarbij je met drie actieknoppen en één pookje uit de voeten kunt. Met genoeg tijd om je slice, spin of lob te plaatsen, laat je de tegenstander genadeloos alle hoeken van de baan zien.
Je kunt even snel een enkel potje spelen, deelnemen aan een toernooi of de zeer complete World Tour afwerken. Bij die laatste heeft de ontwikkelaar allerlei geinige arcade RPG elementen in de gameplay gestopt. Zo kun je oververmoeid raken, hetgeen kan leiden tot blessures, wat weer op te lossen is door een week vakantie te nemen of een energiedrankje te drinken.
Ook krijg je mailtjes van bekende tennistoppers om bijvoorbeeld een oefenpartijtje te spelen of samen te dubbelen. Zo bouw je, DOA: Xtreme stijl, ware vriendschappen en rivaliteit op. Wilde je dus altijd al een keer mailen met Sharapova, dan is dit je kans!

MINIGAMES

Terug van weggeweest zijn ook de (twaalf) hilarische minigames, waarvan er zes in multiplayer te spelen zijn op verschillende moei-lijkheidsniveaus.
In de ene minigame moet je enorme tennisballen ontwijken, in de andere dien je Curling schijven te raken of mep je mechanische krokodillen van de baan.
Naast de lol die dit oplevert, gebruik je de minigames ook om je tennisvaardigheden te verbeteren.

PIJNLIJKE MISSER

Het gigantisch pluspunt van de Xbox 360 is de online multiplayer die bij de PS3 volledig ontbreekt! En dat terwijl op de Xbox 360 de opties, speelmodes, leaderbords, rankings, online vriendenteams en eigen opgezette competities over elkaar heen buitelen. Onbegrijpelijk en gênant tegelijkertijd.
Ik weet in ieder geval al welke versie ik over een paar maanden in huis haal...



Lesbische tennissters hebben 't vaak over een lekker potje...





Maken ze alles superrealistisch, is het net aan beide kanten een stuk te kort.

EEN FEESTNEUS OP WIMBLEDON

Alle bekende hedendaagse tennissterren zijn van de partij, van de sexy Sharapova, tot de bleke Henman, van spierbundel Nadal tot de petjesdragende Hewitt. Deze keer kun je ook je eigen speler creëren en middels 500 (!) vrij te spelen items opleuken. Naast nieuwe rackets, zweetbandjes, rokjes en schoenen, bespeurde ik ook behoorlijk vreemde items zoals een Japans schoolmeisjeskostuum, een koekenpan om tennisballen mee te meppen en een feestneus-met-snor. Eeeh?



VERWACHTING

Geen overdreven grafische krachtpatserij, wel ijzersterke gameplay die de goede elementen van Virtua Tennis behoudt en waar nodig aanvult. De Xbox 360 gameplay komt, mede dankzij de online mogelijkheden, overall het beste uit de bus.

+ Minigames.
+ Zeer uitgebreide World Tour.
+ Online mogelijkheden Xbox Live.
- Geen online mogelijkheden PS3.



JAN

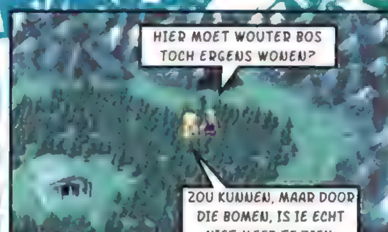
VIRTUA TENNIS 3
PC / PLAYSTATION 3 / PSP / XBOX 360
SEGA / SUMO DIGITAL / SEGA EUROPE
MAART 2007

FINAL FANTASY III

JEROEN DOET AAN JOB HOPPEN

Tegenwoordig is Jeroen redacteur maar hij is in het verleden ook postbode, krantenbezorger en amateur vormgever geweest. Als hij echter zijn DS openklapt, neemt hij hele andere beroepen aan, die van witte magiër, dief of krijger bijvoorbeeld.





Eerst een stukje geschiedenis. Final Fantasy III verscheen in 1990, alleen in Japan, op de NES. Dit is dan ook de eerste keer dat Final Fantasy III het licht ziet in het westen. Gelukkig niet als simpele port maar als een echte remake, met de graphics van deze tijd, inclusief 3D personages en werelden. Final Fantasy III was het eerste FF avontuur waarin het zogenaamde jobsysteem haar intrede deed. Met dit systeem kan de speler aan personages speciale vaardigheden meegeven, bijvoorbeeld die van zwarte magiër of dief. Als speler zit je in dit deel echter niet vast aan het beroep dat je voor je personages kiest (in tegenstelling tot in FF V). Je kunt gedurende het avontuur naar hartenlust van baan wisselen. Square-Enix heeft niet zo vaak gebruik gemaakt van jobsystemen, alleen het genoemde vijfde deel en Final Fantasy X-2 maakten gebruik van een soortgelijk systeem. In de andere delen waren het over het algemeen personages die een vaststaande vaardigheid toebedeeld kregen.

BAANTJES

Het leuke aan de mogelijkheid om tijdens het avontuur van baan te wisselen, is dat je zo voor enkele personages de verschillende jobs die er voorradig zijn (een dikke twintig) kunt versterken. Want naast de ervaring die je personages opdoen waardoor ze sterker en gezonder worden en meer mana krijgen toebedeeld, zullen ook de jobs stijgen. Hierdoor zal een personage dat door jou aangewezen is als witte magiër, halverwege het avontuur een minder geschikte dief zijn, aangezien hij of zij minder affiniteit heeft met dat beroep. Het klinkt allemaal heel logisch en het levert ook de nodige tactiek op, want wat is nu de beste combinatie?

OUDERWETS

Logischerwijs ging ik er vanuit dat er ook elementen aanwezig zouden zijn die gebruik maken van de specifieke eigenschappen van de DS. De uitwerking op dit vlak is echter teleurstellend. Weliswaar kun je de personages voortbewegen met je stylus en tijdens de vele 'random' gevechten kun je alle aanvallen selecteren met je toverstokje, maar na een paar minuten zul je toch echt teruggrijpen op de traditionele manier van spelen. Lekker ouderwets met de vierpuntsdruktoets en de actieknoppen.

LEVELEN

Tijdens mijn avontuur viel me verder op dat je wel heel vaak op vijanden stuit. Iedereen kent wel de ergernissen van RPG-spelers over de random gevechten (om de drie stappen stuit je op een groepje tegenstanders) en dit is in Final Fantasy eerder regel dan uitzondering. Daar moet je dus geen hekel aan hebben. Zelf had ik er totaal geen moeite mee en ik begon het op sommige momenten zelfs prettig te vinden. Dan liet ik mijn personages een half uurtje van links naar rechts lopen op zoek naar de gevechten. Lekker levelen. Dat heeft natuurlijk weer zijn voordelen voor de beroepen. Zo, en nu heb ik wel weer genoeg het redacteurtje uitgehangen, tijd om op avontuur te gaan. Eens kijken, wat zal ik nu eens worden? Hmmmm, laat ik eens summoner proberen...

"LEKKER OUDERWETS MET DE VIERPUNTSDRUKTOETS EN DE ACTIEKNOPPEN."

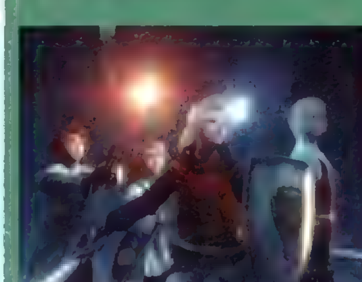






HET VERHAAL

Het evenwicht tussen duisternis en licht is verstoord en jij als speler krijgt vier weeskinderen onder je hoede die al reizend over de hele wereld op zoek gaan naar de kristallen van het licht om hiermee het evenwicht van de zwevende planeet waar zij op wonen te herstellen.



VERWACHTING

Final Fantasy III doet in feite niet heel veel nieuws maar is bijzonder onderhoudend en af en toe best pittig voor RPG-groentjes. Voor hen lijkt Magical Starsign een wat logischere eerste stap.

- \+ Wissel van job.
- \+ Random fights.
- \- Random fights.
- \- Wellicht moeilijk voor nieuwkomers.



JEROEN

FINAL FANTASY III
DS
SQUARE-ENIX / NINTENDO
1 SPELER
LENTE 2007



20.000 DOLLAR VERDIENEN IN ANDERHALF UUR

HAGENEES ANDRIES SMIT WORDT WERELDKAMPIOEN FIFA 07



Zelfs de Kerstman was aanwezig bij de prijsuitreiking



Probeer met zo'n bon maar eens te betalen in de supermarkt

Misschien is het tijd dat we die Hollandse nuchterheid eens laten varen, want dit kleine landje aan de Noordzee heeft er dus wel weer een wereldkampioen bij! Andries Smit kickte bij de FIFA Interactive World Cup in Amsterdam iedereen z'n aso, en dat in een van de meest gespeelde games ter wereld: FIFA 07.

Voor zo'n piepklein landje hebben we inmiddels al heel wat topgamers voortgebracht: Sander 'VoO' Kaasjager (Painkiller), Manuel 'Grubby' Schenkhuizen (WarCraft 3), Arthur 'King Tuur' Klavan (PGR3 en Halo) en recentelijk Steffan Amende (Need for Speed: Most Wanted) . En nu hebben we er dus weer eentje bij: Andries Smit uit Den Haag die zich sinds afgelopen december FIFA 07 kampioen mag noemen.

VERRASSING

De winst van Smit was een behoorlijke verrassing. Hij had zich via een derde plek bij de nationale voorrondes op Gameplay 06 gekwalificeerd en online kon hij goed meekomen, maar om nu te zeggen dat iedereen hem vreesde? Nee.
Men focusde zich meer op een piepjonge Braziliaan, een onbenaderbare Koreaan, een sympathieke Oostenrijker, een paar arrogante Amerikanen en een Spanjaard. Allemaal gasten die met name via Xbox Live (wat meer en meer de plek wordt waar eSporters zich verzamelen) de toon zetten.

Smit had echter lak aan de gevestigde namen en versloeg in anderhalf uur tijd de ene na de andere favoriet, waaronder phoeniX, de winnaar van onze nationale voorronde.
Alleen in de kwartfinale tegen de Zweed Mathias Johansson kwam Smit niet los en waren penalties nodig. En dit keer bleek een Nederlander wèl stressbestendig.

RONALDINHO

In een zinderende finale tegen de Oostenrijker Wolfgang Meyer was Smit uiteindelijk net iets sterker dan zijn opponent. Of beter gezegd, zijn Ronaldinho (Braziliaans nationaal team) was scherper dan de Ronaldinho van Meyer (Barcelona). Want de taktiek van Smit was vrij simpel: alle ballen op Ronaldinho en dan gaan met die hap. Smit was niet de enige die gebruik maakte van de kracht van de razendsnelle Braziliaan. Zeer veel deelnemers kozen voor Brazilië of Barcelona. Maar Smit was de enige die de Braziliaan kon laten vliegen. Vooral zijn techniek met de analoge stick waarmee je de bal voor je uit speelt en pingelt, was ongeëvenaard. Hij passeerde er keer op keer de verdediging mee.

CASHEN

En zo werd Smit 20.000 dollar rijker. Weer een bewijs dat eSports begint te lonen. Want wie wil er niet met gamen een bak geld verdienen plus een snoepreisje naar het FIFA Voetballer van het Jaar Gala in Zürich?
Wat ie met z'n verdiende centen gaat doen? Een paar Wii's voor zijn vrienden kopen en een joekel van een LCD-scherm voor zichzelf. En dan heeft ie nog minimaal de helft van zijn geld over.

Van 0 naar 20.000 dollar in anderhalf uur (vanaf de knockoutfase)

Ronde 2
Smit – Buchanan 4-1
Ronde 3
Smit – Beaudequin 4-1
Ronde 4
Smit - Schalken (phoeniX) 3-0
Kwartfinale
Smit – Mathias Johansson 3-3
(Smit wint na strafschoppen)
Halve finale
Smit – Stoyne 4-2
Finale
Smit – Meyer 6-4



Hoewel z'n tegenstander in de finale zeer hinderlijke schaduwen zat te maken op Andries z'n gezicht, bleef de Nederlander onverstoorbaar.





Yes! Die is in de pock... uuuh het handtasje.

MET WELKE TEAMS SPELEN DE TOPPERS?

Alhoewel er 128 man van over de hele wereld meededen aan de FIWC, was het aantal teams waarmee gespeeld werd bijna op de vingers van een hand te tellen.

Brazilië (topfavoriet)
Barcelona
Arsenal
Frankrijk
Chelsea
Manchester United
Inter Milaan

TIPS VAN TOPPERS

- Train op lobjes en spelen over de vleugels. Wedstrijden worden altijd in World Class gespeeld en de keepers pakken daar vrijwel alle gewone schoten.
- Tackles vermijden en vooral de pushknop gebruiken om ballen af te pakken (X).
- Zorg dat je team altijd een of twee topvoetballers bezit, dat scheelt in FIFA enorm. Vooral de spelers op de cover van de box (Ronaldinho en Rooney) zijn erg sterk.
- Leer (verdedigende en aanvallende) instellingen te maken. Zonder die instellingen begin je al met een 1-0 achterstand.
- Gebruik de D-pad om je taktiek snel bij te stellen. Doe dat per situatie.
- Oefen veel op Xbox Live. Als je vaak wint, komen de toppers vanzelf op je af.

REALISME

Al die jaren dat ik nu bij de PU werk, lees ik al hoe realistisch games wel niet zijn. Ik heb 't zelf ook geschreven, hoor. Ook over spellen waar ik nu, jaren later, met een meewarige glimlach op terugkijk.
Games zijn namelijk nooit realistisch. Het komt de laatste jaren een heel klein beetje in de buurt, maar als je ooit hebt meegemaakt hoe iets in 't echt gebeurt dan weet je dat een game, hoe goed die ook is, de werkelijkheid nooit optimaal kan weergeven.
Ik heb in rallyauto's gereden en daarom vind ik Colin McRae Rally de beste game... maar wie ooit met Ari Vattänen of een andere prof in de cockpit heeft gezeten, weet dat zelfs de beste rallygame nooit kan tippen aan de echte beleving, en dan met name de angst ;-)
Ik dacht hieraan omdat ik de pagina met de Virtua Tennis preview van Jan, corrigeerde terwijl ik bij mijn zoon zat tijdens een regionaal tennistoernooi. Het wachten van de spelers, de spanning, het vals spelen, 't huilen, het publiek, lachen, ruzies... het is een wereld op zich en van een intentie die geen game ooit adequaat zal kunnen weergeven.
Is dat erg? Is dat jammer? Nee hoor, zo mooi is de realiteit ook weer niet... als je zoon verliest.



DUBBELE ZELDA

Dit nummer hebben we niet één maar twee top adventures die haast niet voor elkaar onderdoen: The Legend of Zelda: Twilight Princess... en Okami!
Wellicht dat Nintendo fans die vergelijking heiligschennis vinden, maar ik wil hier even een punt maken. Want juist de Nintendo gamers kunnen er van uitgaan dat ze op hun console(s) wel een of twee Zelda avonturen voorgeschoteld krijgen, terwijl de PlayStation fans hier in feite alleen maar van kunnen dromen. Ico of Shadow of the Colossus zijn schitterende spellen, maar het zijn geen avonturen van het kaliber Zelda.
Okami springt in die leegte en creëert eigenhandig een epos dat niet onder hoeft te doen voor de Zelda avonturen. Het is de game, zo schat ik in, waar veel PlayStation adventure fans naar uitgekeken hebben. Eindelijk hebben ook zij een spel dat kan wedijveren met de creaties van Nintendo. Jammer alleen dat dit spel in de laatste dagen van de PlayStation 2 verschijnt en dat de ontwikkelstudio van Okami gesloten is.
De PlayStation fanboys zullen dan ook moeten hopen dat er een andere ontwikkelaar komt die zich stort op een Zelda-achtige game voor de PS2...
Aan de andere kant, je kunt ook gewoon een Wii scoren natuurlijk. Daarmee haal je immers die enige echte Zelda game in huis.



TOPSCORE



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

"ONTZAGWEKKEND SPEKTAKEL"

BORISCORE



DEAD OR ALIVE XTREME 2

"IK GEEF HET EEN 99. EN NOU OPZOUTEN MET DIE KUTGAMES!"

THERAPEUTISCHE GAME

OKAMI

"OKAMI HEEFT AL MIJN ZORGEN WEGGENOMEN EN MIJ MET EEN DANKBAAR GEVOEL ACHTERGELATEN."



KONIJNENPLAAG



RAYMAN RAVING RABBIDS

DO THE MYXOMATOSE!

IJSKOUDE TOPPER



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

"AAN HET EIND VAN ELK LEVEL MOEST IK ECHT EVEN AAN HET ZUURSTOF."

THE LEGEND OF ZELDA:

Heb jij 'm al uitgespeeld? We hopen het maar, anders kun je deze review beter niet gaan lezen. Jurjen heeft de nieuwste Zelda namelijk ook uitgespeeld, en houdt zich niet in bij het bespreken ervan.

SPOILER ALERT: NIET VERDER LEZEN ALS JE HET SPEL NOG NIET HEBT UITGESPEELD, TENZIJ JE DIT SOWIESO NIET VAN PLAN WAS.

Assen bestaat. Het is een werkelijk bestaande plaats, net als Hyrule. Ik kan het weten, want ik heb de afgelopen maanden wisselend tussen beide plaatsen geleefd.
Er zullen altijd mensen zijn die twijfelen aan het bestaan van Assen. De verstikkende saaiheid van deze locatie, de macabere muffigheid van de mensen die er wonen, ze kunnen het gewoon niet geloven. Zo zijn er ook mensen die niet geloven dat Hyrule écht bestaat. Dat het een levend en ademend oord is vol wonderlijke wezens en betoverende plekjes. Dat daar van alles valt te beleven.
Sommige mensen zullen zeggen dat Hyrule alleen in mijn hoofd bestaat, in mijn verbeelding. Die mensen zou ik eerst gelijk geven, en vervolgens vragen wat hun punt is.
En wordt nogal eens geringschattend en laatdunkend gedaan over werkelijkheden als verbeelding en fantasie. Alsof dit plaatsen zijn die je beter kunt mijden.

ZWARE DRUK

Een Zelda-spel is een toegangskaartje naar een andere wereld. Hyrule, zo is die wereld genoemd. Het is een weinig geciviliseerde wereld met bossen, bergen, rivieren en hier en daar een dorpje.
Het is ook een wereld met twee gezichten. Onder het oppervlak schuilen plaatsen die je beter kunt mijden. Deze plaatsen worden kerkers genoemd. Hier huizen monsters.
Jurjen, zo heet de hoofdpersoon in elk Zelda-spel dat ik speel (ongetwijfeld vanwege het feit dat ik telkens zelf de naam mag kiezen) is de jongeling die in de kerkers moet afdalen om de monsters te verslaan.
Dit 'moeten' legt een zware druk op zijn schouders. Het is geen vrije keuze om zo'n kerker te betreden, hij wordt gedwongen door de problemen in de bovenwereld. Het is zijn lot. En dus mijn lot.
Elk van de drie hoofdpersonages in Hyrule (je herkent ze aan het merkteken op hun hand, drie driehoekjes die samen een grote driehoek vormen, de Triforce) staat symbool voor een bepaalde kwaliteit.
De held van de Zelda-spellen symboliseert de moed. De moed die nodig is om niet weg te lopen voor wat het leven op je pad brengt maar om het met open vizier tegemoet te treden.

ONVERSCHROKKEN BLIK

In Twilight Princess, het nieuwste Zelda-avontuur, ben ik de stoerste en dapperste Jurjen die ik ooit ben geweest. Dat komt door de fantastische manier waarop de held is vormgegeven, de manier waarop hij zijn zwaard hanteert, en de onverschrokken blik in zijn ogen.
In de laarzen van dit personage beweeg ik mij door een overweldigend mooie versie van Hyrule. Een wereld waarin ik af en toe een rustig plekje zoek om van het uitzicht te genieten. Op mijn paard raas ik door de bossen, voorbij de waterval, met hoge snelheid over de uitgestrekte velden, sjok, sjok, sjok, door het ondiepe water. Even op bezoek bij mijn vrienden in Kakariko Village of even een diepe duik nemen bij de Zora, de waterwezens die ik mijn vrienden noem. Misschien, wie weet, vind ik op de bodem van het meer een schat.
Dat is de ene kant van het verhaal.

TRECHTER

Al vroeg in het avontuur word ik door een zwarte klauw door een muur van duisternis getrokken, naar de schaduwzijde van Hyrule. Het is een droefgeestig, kleurloos en beklemmend oord waarin geen mens overeind blijft, en dus word ik een wolf. Als het demonisch ogende meisje Midna mijn wolfvorm uit zijn cel heeft bevrijd, besluiten we samen verder te reizen. Nu ben ik de wolf met Midna op mijn rug. Zoiets heb ik nog nooit beleefd.
Wisselend tussen de lichte en duistere kant van Hyrule bewandel ik de weg van de held, een vrij nauwe, soms wat claustrofobisch voelende weg die op ongeveer een kwart van het spel openbreekt. Dat voelt alsof ik door het smalle eind van een trechter naar de brede uitgang ben gekropen, de wereld waaiert uit.
Dit aspect is perfect getimed, zoals wel meer. De groei van de held bijvoorbeeld, evenals de simultane ontwikkeling van het inzicht in de wereld die hij zich eigen maakt.

ZUCHT NAAR MACHT

Gaandeweg voelde ik mij minder en minder slachtoffer, niet langer de hulpeloze speelbal van de kwade krachten. Kwade krachten die in dit avontuur overigens grimmiger dan ooit in beeld worden gebracht. Er is een scène met een bezeten kind, een omslagpunt, brrr, bijzonder griezelig allemaal.
Ik aanschouw het kwaad dat zich als een ziekte naar het hart van het pure, het schone heeft gevreten, hierbij natuurlijk aangespoord door de aartsvijand van de held, die andere persoon wiens hand met de Triforce is gemarkeerd.
Ganondorf staat symbool voor kracht. In zijn geval wordt die kracht voor zuiver zelfzuchtige doeleinden aangewend. Het is de zucht naar macht die in ons allen huist. Het verlangen dat ons corrumpeert als wij deze niet in evenwicht brengen met mededogen.
Niet voor niets is zijn verborgen aard die van het vraatzuchtige varken.

SAAIE LUL

Eigenlijk ben ik maar een saaie lul. In het spel dan hè, in het spel.



TWILIGHT PRINCESS

JURJEN LEEFT IN TWEE WERELDEN

"DIT IS DUS WAT EEN VIDEOGAME KAN ZIJN. HET IS ONTZAGWEKKEND."







De held van dit avontuur is een bijzonder saai lulletje.
Hij zegt helemaal niets. Zo af en toe komt er een kreetje van pijn of van verwondering of van blijdschap, verder niets. Als hij iets gaat uitspreken wordt het beeld zwart, alsof we het niet mogen zien.
De mensen die hij ontmoet zeggen ook niets hardop, maar ze hebben wel wat te vertellen. De teksten worden met letters in beeld gebracht, je moet ze lezen, en op de knop drukken om naar de volgende tekst te gaan. Ze hebben geen stemmen, die bestaan hooguit in je hoofd. Hierdoor is en blijft dit Zelda-avontuur niet iets wat een film probeert te zijn. Het is een interactief en consistent avontuur dat je zelf beleeft, waarin je zelf het tempo aangeeft, terwijl de fantastische personages en het verhaal in je hoofd tot leven komen.
Ondertussen wordt er genoeg getipt en verteld om je daarbij te helpen. Let maar eens op de zeer subtiele veranderingen in het gezicht van de held, of de lichaamstaal van Midna.

PLATTE KARAKTERS

De duivels ogende en mysterieuze Midna is de absolute aandachtstrekker van dit avontuur. Ze is het meest uitgesproken personage in deze Zelda, en ik ben verliefd op haar.
Zij is dubbelzinnig, niet te bevatten. Haar ziel is misschien niet zo blank als die van Zelda, maar daardoor is ze wel een stuk menselijker en, in mijn beleving, begerenswaardiger. Misschien dat prinses Zelda het wel het beste verwoordt. Als derde hoofdrolspeler symboliseert zij tenslotte de wijsheid. Zij zegt in dit avontuur: "Schaduw en licht zijn twee kanten van dezelfde munt. De ene kan niet bestaan zonder de andere".
Met deze uitspraak ontmaskert zij zichzelf, de held en de schurk als platte, ééndimensionale karakters, en maakt zij van Midna een wezen van vlees en bloed. Een compleet personage met een goede en een slechte kant, zoals wij mensen die ook hebben, ook al herkennen wij ons kwaad liever in de buurman, dat varken of die man met die gekke baard.
Zoals de drie driehoeken van de Triforce samen een vierde, grotere driehoek vormen, symboliseert ook Midna dat het totaal meer kan zijn dan de som van de delen, mits deze delen niet worden ontkend maar in de juiste verhoudingen worden geplaatst.



Beetje flauw dat er al staat dat de tegenstander een makkie is...

VERSCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN

Vanuit een rationeel oogpunt is deze Zelda gewoon het zoveelste avonturenspelletje, waaraan vanuit een technisch perspectief vast en zeker nog wel wat verbeterd had kunnen worden.
Maar dit gaat voorbij aan de enorme emotionele impact van dit avontuur, juist doordat alle zichtbare en onzichtbare onderdelen ervan zo waanzinnig knap in de juiste verhoudingen zijn geplaatst.
Tijdens de tweeënzestig uren die het me kostte om het eind van het verhaal te bereiken, bleef ik constant verwonderd en gegrepen, en kon ik alles doen wat ik wilde en verlangde, en vaak nog heel veel meer. Twilight Princess biedt een zeer hoge dichtheid aan betoverend mooie momenten.
Boven in de bergen worstelde ik met een stenenvreter. Vierentwintig opwindende en soms ook ontroerende uren later, sjeesde ik op een ijsschots langs een bergwand naar een Resident Evil-achtig landhuis waar ik de verschrikkelijke sneeuwman hielp om een soepje te koken voor zijn zieke vrouw die mij vervolgens meelokte naar haar slaapkamer om mij haar demonische gezicht te tonen en me te verslinden als ik haar niet met mijn gloednieuwe bal en ketting op andere gedachten had gebracht.
Dit eindbaasgevecht viel echter in het niet bij het volgende, waarin ik staand op mijn draaiende tandwiel door een zandput surfte om tegen de ruggenwervels van een reusachtig dinosaurusskelet te beuken tot deze strijd overging in de verrassend heftige tweede fase voor nog meer ontzagwekkend spektakel.

ECHTER DAN ASSEN

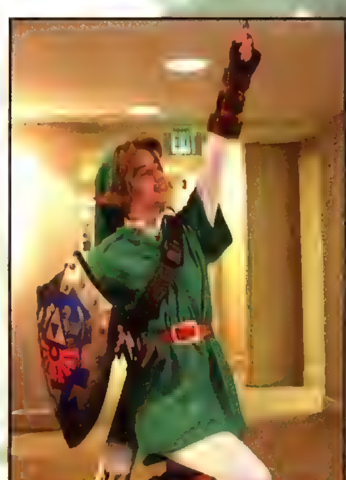
Hyrule is de mooiste en meest veelzijdige wereld die ik ooit heb bezocht, een wereld zo consistent en overtuigend dat ik hem echter dan Assen vindt.
In de vorige alinea vertelde ik al wat sterke verhalen over de dingen die ik er beleefde; hiermee verwijs ik slechts naar een fractie van de rijkdom aan avonturen en mogelijkheden die in deze wereld verborgen liggen.
Hyrule grossiert zeer royaal in dit soort verhalen en onderscheidt zich ook daarmee van minder geslaagde pogingen iets dergelijks te scheppen. Dit is dus wat een videogame kan zijn, dit is wat een combinatie van een heleboel eentjes en nullen met een mens kan doen, mits zij in de juiste verhouding staan, zoals de letters in de boeken van Tolkien.
Het is ontzagwekkend.

HALEN ALS

- Je het niet erg vindt dat het spel wat meer sturing en wat minder knelpunten biedt dan de voorgangers.
- Je wilt leven in een enorme wereld, vol onvergetelijke verhalen.
- Je kennis wilt maken met de ware aard van de mysterieuze Midna.

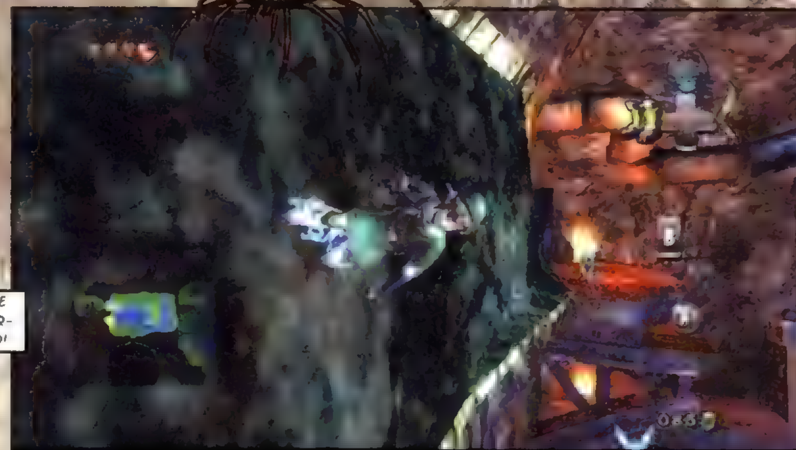
Wii OF CUBE?

Er zijn twee versies van dit spel verkrijgbaar. In de versie voor de Cube is de held linkshandig en bestuur je zijn acties op de gebruikelijke manier, met stick en knoppen. In de versie voor de Wii is de held rechtshandig en is ook de complete wereld die hem omgeeft gespiegeld. In deze versie kun je met de twee delen van de controllers zwaaiende bewegingen maken om zwaard en schild van de held te hanteren. Best leuk om te doen, maar het voegt eigenlijk niet zoveel toe.
De mogelijkheid om met de Wii afstandsbediening wapens te richten is wel heel fijn; het werkt sneller en nauwkeuriger dan de traditionele methode en voelt ook gewoon een stuk beter en natuurlijker aan.
Ook erg leuk: door het luidsprekertje van de afstandsbediening hoor je de geluiden die zich dichtbij je bevinden, zoals het zingen van de pees van je boog of het piepen van een kurk die je in een flesje duwt.
Doordat de Wii-versie ook nog eens in breedbeeld wordt weergegeven, is dit naar mijn mening de versie die je moet halen als je over beide systemen beschikt.
Maar toch, dit soort dingen blijven details. Het overweldigende van de Zelda-beleving schuilt 'm niet in de wapperbesturing of de geluiden uit je controller, dus mis je niets wezenlijks als je besluit toch voor de Cube-versie te gaan.








Nee, dit komt niet door onze nieuwe vormgevers...

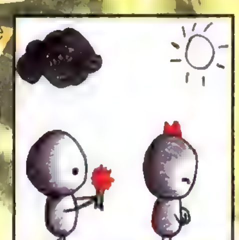
MAGISCHE ONZIN

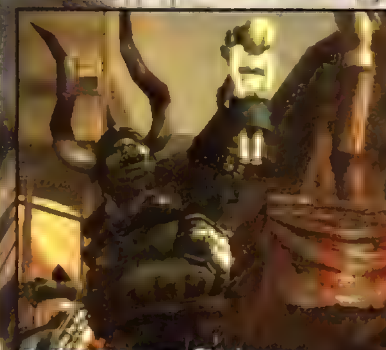
De emotionerende impact van het hele Zelda-gebeuren raakt de speler diep in het hart, waardoor de liefhebbers nogal devoot en dweperig over dit spelletje kunnen uitweiden, zie ook deze review.
Natuurlijk vraagt zoiets erom belachelijk gemaakt te worden door mensen die niet zoveel hebben met dit soort magische onzin, en daarom is het niet meer dan terecht dat mensen het internet gebruiken om de boel eens flink te bespotten en vanuit rationele perspectieven te bekritiseren (hè Boris?).
Het staat natuurlijk ook erg hip en interessant om iets stom te vinden wat bij zoveel mensen zoveel waardering en erkenning oogst, ongeveer net zo hip en interessant om vanuit rijdende auto's spoilers te schreeuwen naar kinderen die in de rij staan voor het nieuwste boek van Harry Potter.
Het is het soort uitgesproken volwassenheid waardoor ik liever kind blijf, in de rij voor het nieuwste boek van Harry Potter.

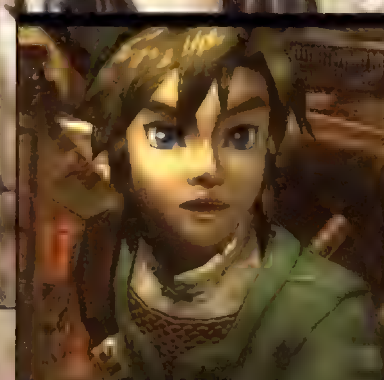


WAAROM NU PAS?

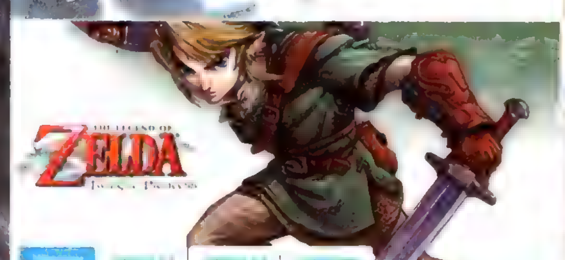
De game ligt al een maand of drie in de winkel, waarom nu pas de review? Dat komt omdat we de boel hebben verkloot. We hadden veel eerder de Amerikaanse versie moeten importeren. We waren er vanuit gegaan dat Nintendo ons wel bijtijds van een Amerikaanse Wii en reviewbare spelletjes zou gaan voorzien. Daarom lopen we nu op schandelijke wijze achter de feiten aan, hiervoor onze oprechte excuses. Ondertussen zijn we wakker geschud en doen we alles wat in onze macht ligt om ook de Wii-spellen bijtijds te bespreken in onze en jullie PU.




Rita zet er weer eentje het land uit.


Te zien is dat kappers in Hyrule ook graag zwaarden hanteren, en als extra service vaak de oren nog even bijpunten.

Voor een zeer uitgebreide en interessante serie interviews met de makers van Twilight Princess surf je naar wiiportal.nintendo-europe.com/2081. De interviews zijn volledig in het Nederlands (Jurjen Tiersma en Niels 't Hooft werkten mee aan de vertalingen), dus je kunt je woordenboek dichtlaten.



CONCLUSIE

De rijkdom aan soms ontzagwekkend fraaie omgevingen en mooie momenten voelt als een warm bad voor de liefhebber van dit soort onzin.


JURJEN

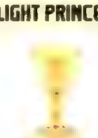
SCORE 98

De gemiddelde speler bereikt in vijftig uur het eind van het hoofdverhaal, maar dan heb je nog lang niet alle verhalen in Hyrule beleefd.

Wii / GAMECUBE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+


Dit krijg je als gamers met ADHD op de Wii spelen.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS




GOD HAND

[illegible] per van de afgelopen Tokyo Game [illegible] reviewed! [illegible] Steven [illegible]





STEVEN GRAAT HARD OP WEIRDE JAPANSE SHIT



> "BORIS LIET NET ZIJN BROEK ZAKKEN OM OP HET SCHERM TE SCHIJTEN."

De kracht van een blad als de PU is natuurlijk dat het wordt gevuld met artikelen geschreven door verschillende persoonlijkheden. Het zou veel mensen waarschijnlijk terecht tegen de borst stuiten als ik de review van de nieuwe Pro Evolution Soccer voor mijn rekening zou nemen. Ik ken de serie immers niet goed en de nuances van de vernieuwingen zouden aan mij verloren gaan. Maar nog veel belangrijker, ik heb het niet zo op sportgames. Wat mijn ding is, weet je inmiddels wel.
Wat Boris zijn ding is weet je natuurlijk ook. Nou, toen we deze game op de Tokyo Game Show zagen, dacht ik 'hé, dat ziet er geinig uit', terwijl Boris net zijn broek liet zakken om op het scherm te schijten. Hou deze kennis in je achterhoofd als je verder leest.



Zo stond ik er vroeger ook altijd bij tijdens conflictsituaties op 't schoolplein. Het mocht nooit baten...

VERMAKELIJK

In God Hand speel je als een drifter, wat inhoudt dat je alle slechteriken die je in de 3D omgevingen tegenkomt verrot mag schoppen. Hiervoor heb je opvallend veel brute moves tot je beschikking (die je door de knoppen te combineren met een richting van de analoge knuppel uitvoert) waarmee je de vijanden regelmatig in ware beat'em-up stijl door het hele level kan slingeren of onder je laars begraven. Je kunt uiteraard ook meerdere speciale moves uitvoeren, die je vanuit een menu selecteert, met de 'Ball Buster' als absolute topper.
Heb je flink gebeukt, dan verhoog je niet alleen je level en dus je kracht, je kunt ook met een druk op de knop je God Hand activeren voor extra schade. Dit alles, tezamen met nieuw aan te leren skills, levert zeer vermakelijke gameplay op die bovendien ook nog eens erg uitdagend is.

FUN

Er zijn wel enkele negatieve kanttekeningen te plaatsen, zoals de soms opbrekende polygonen en de beperkte hoeveelheid charactermodellen voor vijanden. Maar de fun die ik heb als ik een groepje vijanden met de meest bizarre moves alle hoeken van een level laat zien, terwijl er 'rockabilly tunes from hell' op de achtergrond tetteren, weegt zwaarder dan dit soort tekortkomingen. ✪



HÉ, HÉ, SPELEN WE 'ZAKKIE BLAUW' OF ZO?

JAZEKER. EN SCHOPPEN IS TROEF



WIE HEEFT DIE TEPELPIERCING BIJ JOU GEDAAN? MAN, DE PUS STROOMT ERUIT!



ECHT WAAR? BEN IK DE WINNAAR VAN DE 'HET ZIT WEL SNOR' WEDSTRIJD? NOU, STEEK DIE VEER MAAR IN M'N REET DAN

HALEN ALS

- Je een fan bent van leipe beat'em-ups met extreem harde moves.
- Je altijd wel waardering kan opbrengen voor weirde Japanse presentatie.
- Je Japanners geen rare jongens vindt.

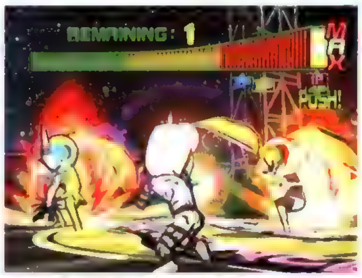
FIST OF THE NORTHSTAR

Het stijltje van God Hand is voor ons Japan liefhebbers bekende kost, maar ik zal m'n best doen om de vormgeving voor de 'gewone' mens te beschrijven.
Ken je The Bouncer (zie screen) nog? Dat was een van de eerste beat'em ups voor de PS2. En Final Fantasy VIII dan? Kortom, denk aan stoere gasten met foute outfits (shirts met ontblote buik... yikes!), vreemde piekkapsels, een verdwaalde tribal tattoo hier en daar, en af en toe een asymmetrisch stukje bepantsering. Plaats dit alles in een vage western setting en je bent er bijna. Nu voeg je alleen nog een vleugje Fist of the Northstar toe, zij het zonder het overvloedige gespetter van bloed, en je komt in de buurt van de setting van God Hand.



CLOVER?

Geloof het of niet, God Hand is ontwikkeld door Clover! Inderdaad, de creatievelingen verantwoordelijk voor Viewtiful Joe (zie screen) en de topper Okami, waarvan de review elders in deze PU is te vinden.
Je merkt hier echter niets van; zowel de gameplay als de graphics doen vermoeden dat een compleet ander team aan deze game heeft gewerkt.



CONCLUSIE

Dat God Hand niet voor iedereen is, moge duidelijk zijn. Maar de vele [illegible] spreken mij erg aan en leveren een leuke en bovenal weirde beat'em [illegible]

STEVEN

SCORE 73

Dankzij de vele moves is het leuk om gevechten nogmaals aan te gaan. De arena gevechten en minigames dragen ook bij aan de houdbaarheid van God Hand.

GOD HAND
PLAYSTATION 2
CLOVER
1 SPELER
OUT NOW

16+

DEAD OR ALIVE

Als er games binnenkomen met tieten, chicks of tieten dan geven we die gelijk aan Boris. Die houdt namelijk wel van tieten, chicks en tieten. Tenminste, dat dachten we altijd...

BORIS VOELT ZICH BUITENGESLOTEN



Dead or Alive Extreme 2 is een kutspel. Vroeger zou dat betekenen dat de game ook een kutcijfer kreeg maar vandaag de dag liggen de zaken gecompliceerder.
Op pagina 44 zul je Jurjen's review van Zelda aantreffen, een ongetwijfeld kundig geschreven verhaal waarbij de nadruk ligt op de beleving van het spel en niet zozeer op de matige graphics of het gegeven dat de game op de Wii eigenlijk een opgepoetste GameCube game is. Let wel: ik heb een groot respect voor Nintendo, Nintendo games en Nintendo gamers want in mijn ogen bewaken zij de fundamentele waarden van wat videogames moeten zijn in een tijd waarin bekrompen marketing figuren krampachtig een mainstream doelgroep proberen te bereiken die, als je er goed over nadenkt, niet eens bestaat.

DE LELIJKE WOLF

Maar er is meer aan de hand. Iedere keer dat ik de afgelopen weken langs het testhok liep en naar binnen keek, zag ik minstens drie redacteuren staren naar een scherm waarop een lelijke wolf rondliep in een lelijke donkergroene wereld. De wolf had een poppetje op zijn rug en sprong tegen muren en soms tegen vijanden.
Meestal bleef ik even in verwondering staan kijken en op een keer vroeg ik welke game ze aan het spelen waren. Ik wist zelf ook wel dat het Zelda was maar ik kon gewoon niet geloven dat deze doorgewinterde über-kritische gamejournalisten al wekenlang deze lelijke game speelden.
Met een extreem geïrriteerde toon antwoordde een van de drie dat ze Zelda speelden waarna ze elkaar met een blik vol onbegrijpende minachting aankeken. Met een diepe zucht gingen ze door met het rondrennen met de lelijke wolf.

KEIHARDE BEURT

Ik betrap mezelf erop dat deze reactie me iedere keer irriteert. Ik weet ook wel dat ik altijd loop te zeiken over kiddie games en groene maillots maar het is niet leuk als je wordt buitengesloten. Waarom mag ik niet meedoen met het Zelda onderonsje? Alleen omdat ik de wolf lelijk vind? Of loop te klagen over de lelijke graphics? Of vanwege mijn theorie dat als Link die Prinses Zelda de eerste keer gewoon een keiharde beurt had gegeven dat ie dan al lang niet meer al die moeite zou doen iedere keer dat ze ontvoerd wordt?



ACHTENNEGENTIG

Ik vroeg Jurjen enige tijd later wat voor cijfer hij Zelda had gegeven en hij wilde het eerst niet zeggen. Na veel aandringen mompelde hij heel zacht achtennegentig. Wat? Wat zeg je? ACHTENNEGENTIG, reageerde de kale Nintendo fan.
Gelijk begon ik te schreeuwen. Dat meen je niet? Een 98 voor een game die er niet uitziet? Hoe dan? Wat is er zo tof aan die neppe wolf dan? Jurjen antwoordde cool dat ik er geen reet van snapte. En hij heeft gelijk.
Maar ik snap niet wat ik dan niet snap. Ik weet nog Amped 3; dat was een game die was gemaakt voor de Xbox maar uitkwam voor de 360. Die game zag er verschrikkelijk uit en werd de grond in getrapt. En als Zelda hetzelfde doet krijgt het een 98?
Ik vroeg Jurjen wat ik dan niet snapte. Je snapt er gewoon geen moer van, antwoordde hij. Je snapt gewoon niet dat het de beleving is. Het is godverdomme Zelda! Waarom snap je dat dan niet?

IK SNAP HET NIET

Oké, ik snap het niet. Zoveel is duidelijk. Ik zal erover moeten nadenken. En misschien zal ik vanavond als iedereen weg is de Wii aanzetten om opnieuw een keer Zelda te spelen en te proberen te begrijpen wat er nou zo tof is aan die lelijke wolf.
Misschien kan ik dan een trend doorbreken want ik zit op dit ogenblik een andere game te spelen die ik ook niet snap: Dead or Alive Extreme 2. Een game waarin je met geile chicks kunt spelen op het strand. Ze hebben grote tieten maar geen billen, een afknapper in mijn ogen.
Ze kunnen echt bruin worden en aan ijsjes likken en geile bikini's voor elkaar kopen maar het beste van alles zijn de tieten. De tieten zijn namelijk next-gen. Ze kunnen onafhankelijk van elkaar bewegen en dat is iets dat nog nooit eerder is gedaan. Als de chick waarmee je speelt op haar waterscooter stapt dan bewegen haar borsten opzichtig op en neer.
Best spectaculair maar het is geen game. Ik snap niet dat developer Tecmo hier geld in heeft gestoken. Ook de domme minigames met domme chicks beginnen al na vijf minuten op mijn zenuwen te werken.

FEEDBACK

Dead or Alive Extreme 2 heet het ook nog. Als je alleen die titel leest dan denk je toch niet aan een paar volleyballende boothbabes? Er is niets Dead or Alive aan dit spel. En er is al helemaal niets Extreme aan. Kutspel dus. Geen twijfel over mogelijk.
Maar het ziet er wel goed uit en dat kun je van Zelda niet zeggen. Geen lelijke wolven in Dead or Alive Extreme 2. Geen groene maillots en geen magische wereld waarin





"FUCK ZELDA! IK GEEF DOAX 2 GEWOON OOK EEN 98. NEE WEET JE WAT? IK GEEF HET EEN 99. EN NOU OPZOUTEN MET DIE KUTGAMES!"

EXTREME 2



Je moet vissen met een controller. Allemaal dingen waar ik doorgaans gapend over maak als ik langs het afgeladen testhok kom. Maar er zitten geen collega's om me heen die meekijken naar DoAX 2. Oké, de eerste twee minuten liep er iemand naar binnen om vervolgens na tien seconden op te merken dat het een kutspel is. Thanks voor de feedback maar dat wist ik dus al.

DOMME SLETTEN

Mijn hele probleem is dat er in deze PU een review staat van een game waar ik helemaal geen moer aan vind en die game krijgt een 98, waarom zou ik DoAX 2 dan niet ook een 98 geven? Ik bedoel wat maakt het uit? Deze game vind ik ook geen reet aan. Mooie chicks op het strand of een lelijke wolf in een donkergroene wereld? Nou, nou wat een keuze. Dan moet ik DoAX 2 toch wel een hoger cijfer geven? Natuurlijk zal Zelda nog wel wat meer te bieden hebben zoals het schieten op kolonen met de wii-mote, vissen met de wii-mote en natuurlijk de "indrukwekkende" zwaardgevechten waarbij de game hapert iedere keer als je iemand raakt. Geweldig!

Net zo aantrekkelijk als een game waarin je domme sletten tegen elkaar kunt laten volleyballen, waterscooteren en zwembandspringen.

FUCK ZELDA

Zoals ik al zei, is er natuurlijk iets anders dat me echt dwars zit. Het zijn die minachtende blikken van de Nintendo "journalisten" hier op de redactie die me aankijken als ik een grap maak over het heilige Zelda. En dan niet lachen. Niet omdat mijn grap niet leuk is natuurlijk maar omdat Zelda zogenaamd heilig is. Nou, dat zal me jeuken.
Fuck die hele shit. Fuck Zelda! Ik geef Dead or Alive Extreme 2 gewoon ook een 98. Nee weet je wat? Ik geef het een 99. En nou oprouten met die kutgames!



HALEN ALS

- Je blind bent en deze review niet hebt kunnen lezen.
- Je een oncontroleerbare drang hebt om kutgames te spelen.
- Iemand een pistool tegen je hoofd houdt en dreigt om te schieten als je dit spel niet koopt.



Da's nou echt zo'n grietje waar je graag mee uit de band springt.

BORSTEN

POWER UNLIMITED GOLD

Bij ons op de redactie hebben we het over tieten of jetsers en we mogen er graag naar kijken; feit blijft dat borsten vanwege de aanwezige melkklieren nuttige "instrumenten" zijn.
Overigens wordt er door wetenschappers nog druk gespeculeerd over het biologische nut van borsten. Een theorie luidt dat de baby van een moeder met grote borsten minder kans heeft om te stikken als het melk drinkt. De moeder met kleine tieten zou haar kind dooddrukken tegen de borst. Dat lijkt nu misschien een beetje onwaarschijnlijk maar in de oertijd had de mens nog maar drie hersencellen en dan zit een ongeluk in een klein hoekje. Waarschijnlijk is dit ook de reden dat mannen chicks met grote borsten doorgaans aantrekkelijker vinden. Het zit in onze genen en het zit er al honderdduizenden jaren.
Niets om je voor te schamen dus als je op zaterdagmiddag met je vriendin door het winkelcentrum loopt en ze betrapt je op het staren naar een paar grote jetsers. We doen het allemaal wel eens en waarschijnlijk deden we het 10.000 jaar voor Christus ook al.
Als je het zo bekijkt is het eigenlijk vreemd dat Dead or Alive Extreme 2 nu pas gemaakt wordt.



CONCLUSIE

De kijk was er eerst...

BORIS — SCORE **99**

Uitgekeken op de game in: 25 minuten.

DEAD OR ALIVE EXTREME 2
XBOX 360
TECMO / MICROSOFT
1 – 2 SPELERS
OUT NOW

12+

LOST PLANET:

J.J. KRIJGT KIPPENVEL



Als ik beweer dat Lost Planet misschien wel beter is dan Gears of War, zal er dan één lezer zijn die mij op mijn blauwe ogen gelooft?

Natuurlijk ga ik Lost Planet en Gears of War niet letterlijk met elkaar vergelijken. GoW en Lost Planet zijn weliswaar beide shooters maar elke debiel kan zien dat de games volkomen anders zijn qua setting, vibe en aanpak.
Het gaat me meer om de impact die beide games op mij hebben gehad. Na Gears of War had ik een paar dagen nodig om alle ervaringen te verwerken, zo overweldigend was de actie die ik van Epic geserveerd kreeg. Echt niet dat je na zo'n game gewoon weer even vrolijk een nieuw Xbox of PS2-spelletje opstart; zelfs 360-toppers als Splinter Cel: Double Agent en Dead Rising kwamen bleekjes op mij over na deze orgie van grafisch en gameplay geweld. En precies dat gevoel had ik dus ook toen de eindcredits van Lost Planet voorbijrolden.

IJZIG

Lost Planet speelt zich af op een bevroren, apocalyptische planeet waar een buitenaards ras flink huishoudt. Een klein groepje overblijvers probeert de aliens te bestrijden en jij bent Wayne, een van die dappere mennekes.
De actie die zich vervolgens in dit ijzige maar hartverwarmende avontuur ontrolt, biedt een intrigerende mix van typisch Westers spierballenvertoon (dikke wapens, vette explosies, stoere soldaten, uiteenspattende vijanden) en echte Japanse actie.
De hoofdpersonen lijken zo uit Final Fantasy te zijn weggelopen, elk level heeft mecha's en een uiterst lastige eindbaas, de game zit vol fraaie cutscenes, de aliens zijn typische Japanse hersenspinsels (uit de kluiten gewassen insecten zodat de artdirectors los konden gaan op het ontwerp) en het verhaal is behoorlijk moralistisch.

VERFRISSENDE MIX

Zo'n Japans-Europese mix had helemaal de mist in kunnen gaan maar in Lost Planet pakt het fantastisch uit, het heeft zelfs iets verfrissends.
Natuurlijk zit ook ik te wachten op de nieuwe Brothers in Arms en ga ik snel Call of Duty 3 spelen, maar de insteek van dit soort typisch Westers werk is me inmiddels wel bekend.
In LP werd ik geconfronteerd met zaken die ik nog niet eerder had gezien in een shooter. En ik kan je verzekeren dat jullie er net zo van onder de indruk zullen zijn als ik.

AFWISSELEND

Waar uit die vernieuwing zich dan in? Wat is er zo anders, zo heftig aan LP?
Ten eerste is er die Japanse vibe/aanpak. Ik speel normaliter weinig Japanse games omdat de stijl me niks doet. Daardoor mis ik echter wel een van de grootste kwaliteiten van de Japanse developers en dat is dat hun games vaak erg goed uitgebalanceerd zijn en extreem afwisselend. En hoe vet ik veel Westerse shooters ook vind, vaak wordt het op den duur toch wat repetitief, meestal omdat de vijand, de actie en/of het verhaal je weinig (meer) doet.
In LP is elk level echt anders. En niet alleen omdat je van omgeving en uiterlijk wisselt, nee, het is een all-in pakket. Het is een andere omgeving, met een andere sfeer, een ander geluid, nieuwe wapens, nieuwe mecha's, nieuwe CPU's, een nieuwe eindbaas en dus ook een nieuwe strategie.

HELEMAAL AF

Daarbij heeft Capcom ook technisch een topgame afgeleverd. Er zitten vrijwel geen bugs of grafische fouten in de game. Het is echt af. De sound is er niet omdat die er



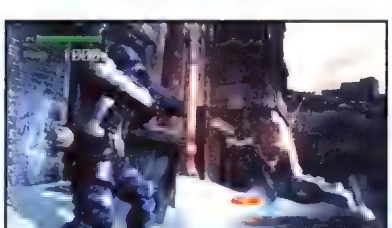
In de Lonely Planet Gids stond dat je hier als rugzaktoerist helemaal tot rust kon komen. In de Lost Planet Gids stond echter iets heel anders...

EINDBITCHES

Als je dacht dat Gears of War nare eindbazen had, dan heb je Lost Planet nog niet gespeeld. Nu begrijp ik ook waarom we van Capcom geen uitleg over deze big bad motherfuckers mogen geven; dat zou de helft van de potentiële kopers uit pure angst doen afhaken.
De gigantische, sissende, vuurballen rochelende, razendsnel bewegende pissebedden, kakkerlakken en torren (en een enkele mech) vergen namelijk echt alles van je skills.
Ben je een angsthaas, hou je dan vast aan mijn woorden. Ik heb het ook niet zo op die killers aan het eind en vaak gooi ik uit pure frustratie mijn controller door de lucht. Maar zet door! Bijt je vast! De actie tijdens deze eindbaasgevechten is echt oogverdovend, als ik zo vrij mag zijn een nieuwe term te introduceren (omdat je 't zo netjes vraagt - Ed).



Zo! Van die eskimo is straks niet veel meer over dan een mootje eski.



Normaal spreek je van 'iemand doden'; in Lost Planet spreken we echter over 'iemand koud maken'.



EXTREME CONDITION

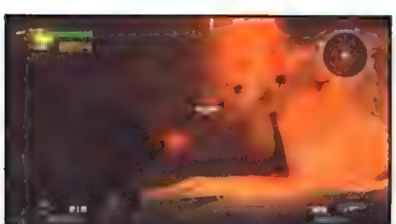
"AAN HET EIND VAN ELK LEVEL MOEST IK ECHT EVEN AAN HET ZUURSTOF."

POWER UNLIMITED GOLD





nu eenmaal bij hoort in een game. Nee, 't geluid overdondert je wanneer het je moet overdonderen en het is angstig stil als het angstig stil hoort te zijn.
Alle personages doen wat met je. Niet alleen de helden, die je echt in je hart sluit, maar ook de aliens boezemen angst en ontzag in door hun doen en laten. Als er een giga pissebed stomend en blazend op je af dendert dan komt er ook echt wat op je af.



De situatie liep uit de hand toen, in plaats van de afgesproken babypijl met scherpe fluit, de Crackling Sky Devils van de Vuurwerkreus uit Oud-Beijerland werden ingezet.

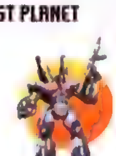
MEERDERE LAGEN

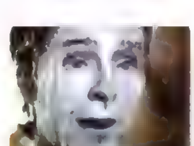
Maar Lost Planet is niet alleen een grafisch en geluidstechnisch meesterwerk, het bevat ook nog eens gameplay die briljant is uitgewerkt en meerdere lagen bevat (waar Gears of War toch wat meer eendimensionaal was).
Ik heb het er in mijn preview al over gehad: Lost Planet vergt het uiterste van je. Waar je bij een 'normale' shooter alleen moet zorgen dat je niet te veel kogels kopt, komen er bij LP nog een paar aspecten bij. Zo dien je je lichaamswarmte op peil te houden door Thermal Energy te verzamelen. Dit zorgt er voor dat er bij het aanpakken van vijanden (een lijk levert extra energie op) ook nog een tijdsaspect om de hoek komt kijken. Te langzaam de aanval kiezen, leidt tot de dood door bevriezing.
En alsof dat al niet tricky genoeg is, hebben ook de omgeving en de wapens een directe invloed op je mobiliteit en overlevingskansen. Veel levels spelen zich af in de diepe sneeuw en dus loop je traag. Een realisme dat je vreemd genoeg bijna nooit tegenkomt in andere 'besneeuwde' shooters. En hoe zwaarder het wapentuig is wat je bij je draagt, hoe minder wendbaar je wordt. En laten de meest snelle fuckers nu juist het makkelijkst te killen zijn door middel van zwaar geschut... Dilemma nummer zoveel waar je rekening mee moet houden, terwijl je dan nog niet eens de eindbaas bent tegengekomen.
Aan het eind van elk level moest ik echt even aan het zuurstof.

MINPUNTJE?

Heb ik dan helemaal geen minpuntje gevonden? Jawel! De A.I. is niet bijzonder. Vijanden blijven vaak staan als je verwacht dat ze in beweging zouden komen om aan jou te ontsnappen. Maar omdat de actie al zo pittig is door de andere facetten, beschouw ik dat bijna als een voordeel. Een game moet wel leuk blijven, toch...

LOST PLANET





HALEN ALS

- Je een postnatale Gears of War-dip hebt.
- Je nog steeds niet zeker weet of je een PS3 of de Xbox 360 moet halen.
- Je eens wilt zien wat er gebeurt als een Japanner een shooter maakt.

MECH-HEAVEN

De levels van Lost Planet kent een groot aantal brute mech's die, naarmate de game vordert, steeds meer vormen kunnen aannemen. Opnieuw een typische Japanse toevoeging (Japanners gaan hard op dit soort lopende tanks) die erg goed uitpakt.
De mechs zijn cool, door het transformen zijn er meerdere aanvalstechnieken mogelijk en de vuurkracht is ongekend, zowel in power als uitwerking.



JAPAN EN SHOOTERS

Japanners houden niet van shooters. Volgens Japan-kenner Jeroen worden ze er een beetje nerveus van en hebben ze geen 'klik' met de typische Westerse symboliek in een Medal of Honor of Call of Duty.
Toch wilde Capcom graag een keer (mede verleid door de doekoes van Microsoft) een Westerse shooter maken die ook Japanners kunnen begrijpen. Gevaar van deze cross-over is wel dat de game tussen wal en schip kan belanden; dus dat hij te vaag is voor de Westerlingen en te Westers voor de Japanners. Ik mag hopen dat beide volkeren niet zo kortzichtig zullen zijn.

CONCLUSIE

Als ik zou moeten kiezen tussen Lost Planet en Gears of War, dan weet ik het niet. En dat zegt genoeg!



J.J

SCORE **93**

Lost Planet speel je binnen een uur of twaalf uit en daarna begin je opnieuw...

LOST PLANET
XBOX 360
CAPCOM / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
ONLINE 16 SPELERS
OUT NOW

16+

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

JAN HAKT ER OP LOS

Tot zijn spijt moet Jan constateren dat er nog maar weinig RPG's zijn verschenen voor de PSP. Toen Dungeon Siege: Throne of Agony langskwam, sprong hij dan ook een bescheiden gaatje in de lucht.

"EEN LEKKERE, TOEGANKELIJKE MAAR PLATTE HACK & SLASH ACTIE-RPG."

Eigenlijk is Throne of Agony (ToA) een losstaande RPG die zich afspeelt in een willekeurige middeleeuwse fantasy setting. De naam Dungeon Siege is er weliswaar opgeplakt en ook heeft Gas Powered Games vast met een schuin oog meegekeken, maar de ontwikkelaar is redelijk vrij zijn gang gegaan. Het resultaat is een lekkere, toegankelijke hack & slash actie-RPG waarmee je al snel een paar uur van de wereld bent.



FEL EN RAUW

Bij de start kies je drie (overbekende) voorgebakken personages: de sterke bul, de lenige, snelle dame en een toverende mage.
Je krijgt er gratis nog een zwijgende sidekick bij die de nodige vijanden voor je aanpakt, maar zelf haal je de heetste kastanjes uit het vuur. Als je Dark Alliance of Untold Legends al hebt gespeeld, weet je ongeveer wat je van ToA kunt verwachten.
Wel moet ik erbij zeggen dat deze PSP game er behoorlijk goed uitziet. Vooral de magische moves, de speciale effecten tijdens combat en de cartoony, handgetekende tussenfilmpjes zijn een lust voor het oog.
Ook geluidstechnisch scoort deze game een hele dikke voldoende. De muziek is sfeerverhogend, de stemmen zijn goed gedaan en ook de battle-sounds klinken fel en rauw door de speakertjes van de PSP.

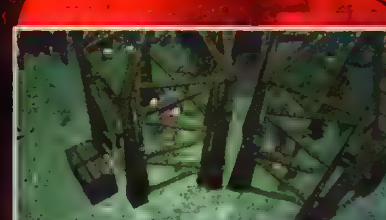


STOREND

Als volleerd verzamelaar van kostbaarheden, stoorde ik me een tikje aan de inventaris die veel te snel vol zit, waardoor ik (te)veel heen en weer moest reizen tussen handelaren en steden om goodies te verkopen.
Storender zijn echter de technische hick-ups, zoals ingame laadtijden en mannetjes die blijven plakken in de omgeving. Gelukkig komt dit niet al te vaak voor, maar toch, dit zou niet nodig hoeven zijn.

DEKKENDE LADING

Bovenstaande alinea's teruglezend, lijkt het misschien of ik ToA knarsetandend heb zitten spelen maar dat is geenszins het geval. Het spel doet wat het moet doen (een dooddoener, I know, maar het dekt absoluut de lading) en omdat de omgevingen, de actie en de monsters gaandeweg steeds mooier en interessanter worden, bleef ik doorspelen.
Dit is nu typisch zo'n game waar ik door alle najaarsdrukte totaal niet mee bezig was maar toen ik er eenmaal aan begon, bleef ik m'n PSP tevoorschijn halen. Al zeg ik er meteen bij dat ik Killzone Liberation, LocoRoco en Ultimate Ghost 'n Goblins al heb uitgespeeld.


Ook in vroegere tijden kenden ze al open inrichtingen.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

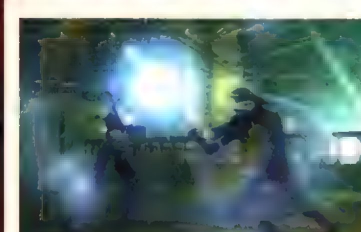
Diablo | Loading... Please Wait...

HALEN ALS

- Je houdt van tochtige, ondergrondse kerkers en gewelven.
- Neverwinter Nights 2 te moeilijk voor je is.
- Eragon te makkelijk voor je is.

FANTASIE NAAR DE PSP

Waar we natuurlijk allemaal echt op zitten te wachten is Final Fantasy VII: Crisis Core voor de PSP. Het borduurt voort op Final Fantasy VII, de PSOne hit uit 1997 die alleen in Japan al vier miljoen keer over de toonbank ging en door velen gezien wordt als de beste FF uit de reeks. Crisis Core speelt zich af in hetzelfde universum maar kent een volledig nieuwe verhaallijn die de hartjes van de fans op voorhand al sneller doen kloppen.



CONCLUSIE

Ondanks een aantal storende elementen heb ik me best vermaakt met deze ietwat platte hack & slash game. Zet je verstand op nul, geniet van de puike beelden en hakken maar!

JAN — SCORE 70

Na een dikke vijftien uur heb je alle kerkers in singleplayer wel doorgeploegd, waarbij ik "korte" sessies van drie uurtjes per keer aan kan raden.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY
PC
SUPERVILLAINS STUDIOS / GAS POWERED GAMES / 2K GAMES / 1 – 2 SPELERS IN CO-OP MODE
OUT NOW
12+

RAYMAN RAVING RABBIDS

Een serie kleurrijke minigames met grappige konijnen en zwabberbesturing, dat leek ons wel iets voor Jurjen. Let wel, het woord 'leek' staat hier niet voor niets in de verleden tijd.

"IK HEB NIET ÉÉN KEER GELACHEN MAAR ME BEST WEL VERMAAKT"

JURJEN PROBEERT TE LACHEN

Er bestaan ongetwijfeld mensen die moeten schaterlachen om Gordon, het stijltje van geenstijl.nl en de invasie van demonische konijntjes die Rayman moet bestrijden in Rayman Raving Rabbids.
Dat is het grappige van humor: iets wat de een doet schaterlachen, vindt de ander alleen maar irritant. Ik ben de ander.

KUTKONIJNEN

Ik erger me al aan die kutkonijnen sinds die gemaakt leukdoenerige teasersluikkonijntjesreclamecampagne (ik weet dat dit geen woord is Ed,



maar laat het toch maar staan a.u.b. – Jurjen) van Ubisoft een heel klein jaartje geleden werd ingezet. Het deed me denken aan de ongeveer net zo irritante manier waarop Ubi een paar jaar geleden al Hoodlum Havoc (de derde Rayman) in de kijker probeerde te spelen. Geen spelbeelden laten zien, maar wel overal de vijanden laten opduiken (dat waren toen geen konijntjes maar van die mannetjes met van die hoedjes). Hahaha, enzovoort.

MINIGAMES

Wat een flutspel was dat trouwens, dat Hoodlum Havoc. Ik ben toen nog door iemand van Ubisoft opgebeld omdat ik dat spel in PU zo had afgezeken.
Maar goed, we gaan het vandaag dus hebben over Raving Rabbids, de nieuwste platformer van de ledemaatloze lummel.
Zei ik platformer? Nee, nee, geen platformer dit keer. Het betreft een hoop minigames. Minigames met humor. Ik heb ze allemaal gespeeld en niet één keer gelachen maar me best wel vermaakt.
In een arena vol konijnen tref je elke 'dag' vijf open poortjes. Achter elk poortje tref je een minigame, waarin je een bizarre opdracht moet voltooien door vreemde bewegingen te maken met de Wii-afstandsbediening (Wab voor vrienden) en de Nunchuk.
Sommige zijn zeer, zeer eenvoudig. Je moet bijvoorbeeld Rayman touwtje laten springen door de Wab omhoog te zwaaien of schudden met Wab en Nunchuk om te rennen of een konijn te lanceren of koeien te melken of iets anders te doen. Iets meer om het lijf hebben de dansritmespelletjes waarin je op de maat moet schudden alsmede de schietspelletjes waarin de camera automatisch beweegt door een landschap vol konijntjes die jij met gootsteenontstoppers moet proberen te raken.
Die van het laatste soort zijn mijn favoriet, al zijn ze wat al te gemakkelijk.

PERSOONLIJK GEBREK

Het meeste wordt strak en kleurrijk in beeld gebracht en de muziek en geluidseffecten vond ik soms écht leuk en goed uitgekozen. Ik heb het een tijdje met mijn gezinsleden gespeeld (het worden er steeds meer want wij zijn net konijnen) en die vonden het leuker dan ik, dus wellicht dat het iets persoonlijks is. Een persoonlijk gebrek van mij als spelbespreker dat ik hier niet om kan lachen of enthousiast van word. Dat kan natuurlijk, het zal niet mijn enige gebrek zijn.

DIJENKLETSER

In mijn beleving is Rayman Raving Rabbids een verzameling van aardige maar weinig verrassende en nog minder baanbrekende minispelletjes die een beetje als los zand aan elkaar hangen, en vaker dan mij lief is uit elkaar worden gedreven door irritante tussenfilmpjes en onnodige laadschermen.
Als het stijltje je aanspreekt en je dit gaat spelen met een stel gelijkgestemde vrienden, dan zult gij elkander vrijwel zeker met enige regelmaat hard op den dijen kletsen, maar aan mij is dit alles niet zo besteed, sorry daarvoor.


Kabinet Balkenende III poseert op het bordes.

RAYMAN 2

Waar is het misgegaan? De tweede Rayman was de eerste in drie dimensies en is nog steeds een absolute topper in het genre. Hopelijk komt Rayman 2 snel beschikbaar voor de Virtual Console, zodat we het sympathieke mannetje weer eens in topvorm kunnen zien schitteren.





HALEN ALS



CONCLUSIE

Een verzameling aardige en korte spelletjes die je vooral in huis moet halen als je de konijnen grappig vindt en er wel eens gelijkgestemde vrienden over de vloer komen.

JURJEN

SCORE 60

Als je een beetje stevig kunt zwabberen dan heb je de game in één avond uitgespeeld. Met en tegen vrienden blijf je natuurlijk langer bezig.

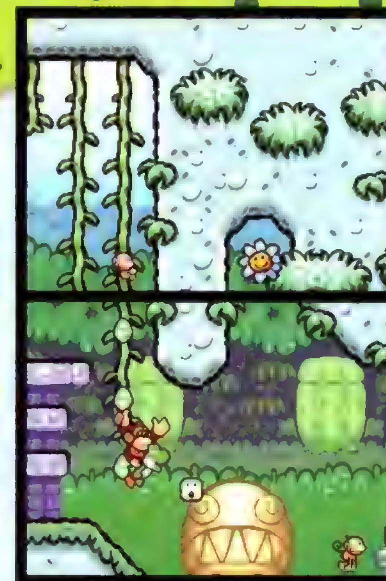
Wii / PC / PS2 / XBOX / DS / GBA
UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+

YOSHI'S ISL

Er waren eens 23 chromosomen van een beeldspellen-bespreker en 23 chromosomen van een aantrekkelijke jongedame. Op een miezerige avond werden deze stevig door elkaar gehusseld. Vervolgens werd er negen maanden lang niet veel meer met het mengsel gedaan. En toen kwam hij, een nieuw mensje.





(Door: **Piet 121**) **Zie je wel dat je 'm langer kunt maken door er iets aan te hangen.**

De beeldspellenbespreker was erg goed in het bespreken van videogames, maar had nog nooit een luier verschoond. Dat soort verzorgende taken liet hij het liefst over aan zijn vriendin, de aantrekkelijke jongedame.
Toen de baby echter zijn eerste luiertje had volgeblobberd, was de aantrekkelijke jongedame nog te zwakjes vanwege de bevalling. Dus moest de beeldspellenbespreker zelf aan de slag met luiers vol poep in alle kleuren en geuren.

IN DE SHIT

Ik heb Mike Tyson verslagen in Punch Out, voltooide de expert levels van de eerste Monkey Ball en overwon Ganondorf aan het eind van Ocarina of Time zonder zelf een keer geraakt te worden, maar niets was zo zwaar als mijn week in de luiers.
Het waren er wel tien per dag, vol plas, poep of een mengsel daarvan. Overslaan en opsparen hielp niet want dan spoot het gewoon langs het ruggetje omhoog, en dan zat ik nog dieper in de shit.
Zo tussen de luiers door zag ik meestal wel kans mijn handen te wassen om telkens één, twee of soms zelfs drie leveltjes te voltooien in de nieuwe Yoshi's Island.
Hierin geen fratsen met de stylus; de besturing gaat met de knopjes, precies als in de voorganger. De



(Door: **Nibink**) **Weg met je Renault, neem een zwevende Kangaroo.**

trappelsprong, waarbij Yoshi vanuit een dalende beweging door wild met zijn pootjes te trappelen kans ziet weer wat te stijgen, staat wederom centraal.
Dat Yoshi tijdens het trappelen een geluid maakt alsof hij moet poepen is niet meer dan een aardig detail.

TE SAAI

Niet alleen de besturing is identiek aan die van de voorganger, de eerste levels lijken ook wel een soort kopieën van die uit deel 1, maar dan in verticale richting uitgebouwd om de twee schermen te beslaan.
Te saai, te voorspelbaar en te gemakkelijk voor iemand die het eerste deel al heeft voltooid, maar gelukkig verschenen de vernieuwende elementjes al snel in beeld.
De meest in het oog springende vernieuwing is natuurlijk de babywissel, waardoor je niet alleen Baby Mario maar ook de babyversies van vier andere spelfiguren door de levels moet dragen.
Elke baby brengt zijn eigen vaardigheden mee: Mario laat Yoshi sneller rennen en stuitereieren schieten, Donkey Kong kan een stormaanval uitvoeren en in lianen klimmen, Wario draagt een magneet om munten en stalen kisten naar zich toe te trekken, Peach heeft een parasolletje waarmee ze op windvlagen kan drijven en Bowser kan vuurballen schieten.

KUNSTJES

Dat klinkt behoorlijk stoer en veelzijdig allemaal, en dat is het ook wel, maar ik beleefde die dingen ongeveer net zo vaak als overdreven en overbodig. Vooral in de eerste drie of vier werelden resulteert de overdaad aan mogelijkheden nogal eens in erg voorspelbare en oppervlakkige actie.
Je ziet bijvoorbeeld een babywisselstation maar passeert die met opgehaalde schouders. Een eindje verderop zie je een aantal lianen, dus loop je terug naar het babywisselstation om over te schakelen naar baby Donkey Kong, zodat je langs de lianen verder kan klimmen. Als het een windvlaag was geweest, was je terug gegaan om Baby Peach op te halen, want die kan daarlangs omhoog zweven.
Dat zijn natuurlijk eerder kunstjes die de illusie van vernieuwing en diepgang moeten hoog houden dan dat er van werkelijke vernieuwing en diepgang sprake is.

JANKEN EN KRIJSEN

Er zijn acht werelden met elk acht levels en zo halverwege wereld drie wordt het interessant voor de PU-lezer (die eerste werelden zijn waarschijnlijk bedoeld voor de door Nintendo ineens zo geliefde non-gamers). Vanaf wereld vier kun je genieten van een ouderwets pittige platformbeleving die in wereld zeven en acht soms zelfs wel eens als té moeilijk aanvoelt (je jaagt er zo tien



(Door: **Felix**) **Yoshi moest blozen vanwege het onderaanzicht van die vogels.**



AND DS



levens door en dan ben je nog maar op de helft). De levels worden langer en complexer, de platformpjes kleiner, de vijanden talrijker en minder voorspelbaar.
Baby Mario wordt steeds vaker van de rug van zijn Yoshi gestoten, waarbij hij net als in de voorganger vol overgave begint te janken en te krijsen totdat hij weer is opgepakt. Soms begon mijn zoontje gezellig mee te krijsen, zodat ik niet meer wist welke baby ik als eerste op moest pakken.

VEEL PITTIGER

Ik heb Mike Tyson verslagen in Punch Out, voltooide de expert levels van de eerste Monkey Ball en overwon Ganondorf aan het eind van Ocarina of Time zonder zelf een keer geraakt te worden, en kan nu ook het voltooien van Yoshi's Island DS aan mijn lijstje van noemenswaardige spelprestaties toevoegen. Man, wat is dat spel onverwacht moeilijk, veel pittiger dan de eerste leveltjes doen vermoeden. En niet alleen dat, ook een stuk afwisselender. Kan een spel te afwisselend zijn? Ik weet het niet. In dit geval wel, geloof ik.
Misschien was het beter geweest de middelen iets te beperken en ze allemaal volledig uit te buiten, want soms voelt de overdaad aan variatie een beetje gekunsteld, alsof de ontwikkelaars wat onzeker waren en dat met een overdaad aan gekke wilde dingen wilden overschreeuwen (iets wat gezien de geschiedenis van Artoon best eens zou kunnen). Yoshi verandert in een helikopter, Yoshi verandert in een raket, Yoshi suist op schaatsen van een berghelling, Yoshi in de buidel van een vliegende kangoeroe…, op een gegeven moment ga je verlangen naar, gewoon, twee platformen met een diep gat ertussen. Gelukkig grossiert het spel ook royaal in dat soort situaties.

HELLEGANG

Kijk, een weekje luiers verschonen is prima maar nu mag de aantrekkelijke jongedame het weer doen. Ik ben ook trots op het uitspelen van Yoshi's Island DS, maar voel me

JURJEN DRAAGT BABY'S

evenmin geroepen om de extra levels allemaal vrij te spelen. Daarvoor moet je namelijk in elke wereld alle voorwerpen in alle levels verzamelen en dat is in sommige levels echt een hellegang.
Een beetje uitdaging hoort bij het leven, maar het moet wel leuk blijven, natuurlijk. ✪

YOSHI ISLAND DS



HALEN ALS

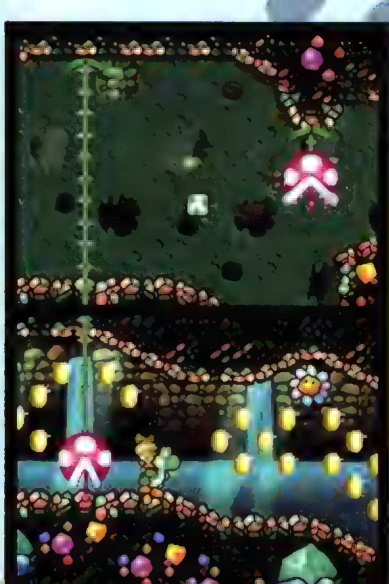
- Je New Super Mario Bros te gemakkelijk vond.
- Je het eerste deel ook al zo tof vond.
- Je wel weer eens toe bent aan een échte uitdaging.

ARTOON

In 1999 verliet Yoji Ishii zijn functie als leidinggevende ontwikkelaar bij Sega om voor zichzelf te beginnen. Hij nam een aantal getalenteerde collega's mee en stichtte Artoon.
Eerste spelletjes als Pinobee (zie screen), Blinx en Yoshi's Topsy Turvy gaven blijk van enig talent maar bleken tegelijkertijd hun potentie niet volledig waar te maken.
Met Yoshi's Island heeft Artoon eindelijk iets gemaakt waarop de mannen echt trots kunnen zijn.



> "MAN, WAT IS DIT SPEL MOEILIJK, VEEL PITTIGER DAN DE EERSTE LEVELTJES DOEN VERMOEDEN."



Het ziet er best eng uit maar sinds Milouska af en toe het Jeugdjournaal presenteert, schrikken kinderen niet meer zo snel, hoor.



Hier helpt geen paraplu of parasol, maar tegen deze maraboe helpt alleen… een paramaraboe!

FX2 CHIP

De eerste Yoshi's Island (1995) droeg als subtitel Super Mario World 2 en maakte gebruik van de legendarische FX2 Chip voor speciale beeldeffecten. Zo'n chip is niet in de Game Card van de DS-versie gebruikt maar toch kun je ook in dit avontuur genieten van groeiende en flubberende vijanden van (heel) soms wel twee beelden hoog.



CONCLUSIE

Een spel tjokvol uitdaging, afwisseling, heerlijk lieve plaatjes en muziekjes, steeds vaker doorbroken door het gekrijs van een baby. Wat meer kan een mens zich wensen?



JURJEN

SCORE **82**

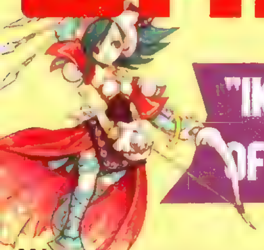
Het einde haalt de gemiddelde gamer in een uur of vijftien, alle levels vrijspelen duurt zeker twee keer zo lang.

NINTENDO DS
ARTOON / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

3+

CHILDREN OF MANA

JURJEN LAAT VIJANDEN STUITEREN



"IK SPEELDE DE GAME HALFSLAPEND IN DE TREIN OF HALFDRONKEN AAN DE KEUKENTAFEL."



Wauw... mana, magie, hemels, een nieuwe Mana! Jurjen was helemaal in de wolken toen hij Children of Mana op zijn deurmat vond. Maar daar bleef hij niet lang zitten. Op die wolken.

Shooters, adventures, platformers, GTA-achtigen, side scrolling beat 'emups... hoe verschillend ze ook zijn, ze komen uiteindelijk allemaal op hetzelfde neer.
Jij bent de held die zich moet verplaatsen door verschillende thematische omgevingen waarin het wemelt van de vijanden die jij, meestal met een groeiend arsenaal aan wapens of speciale krachten, moet vernietigen.

GROEI

Children of Mana is een RPG die, zoals dat tegenwoordig wel vaker gebeurt, opgeleukt en aangevuld is met elementen uit adventures en actiespellen, alleen niet op de manier die je zou verwachten.
Waar het eerste en beste deel uit de serie nog heel dicht tegen Zelda aanschurkte, inclusief complex samengestelde kerkers en kundig in de omgeving geïntegreerde puzzels, draait in deze nieuwe Mana eigenlijk alles om de gevechten.

ATOMEN

De godin zij dank, je hoeft de vijanden niet te verslaan door keuzes te maken in menuutjes maar mag er direct op hakken. Door een alleraardigst maar niet altijd even logisch werkend 'physics'-systeem stuitert een getroffen vijand na een stevige optater een

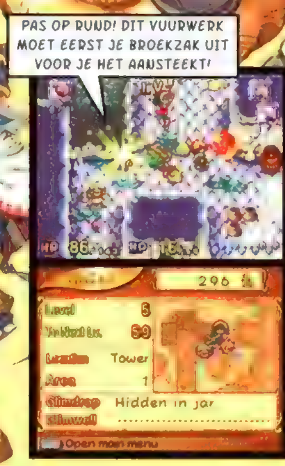


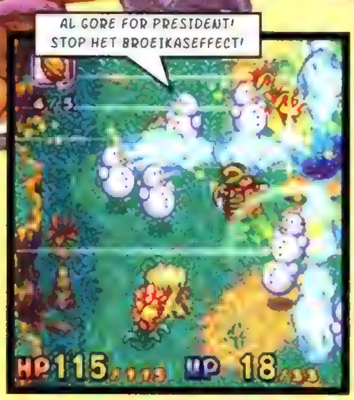
stukje achteruit, en als hij daarbij botst met een andere vijand verliest deze eveneens wat energiepunten.
Het is ook mogelijk om sommige objecten tegen vijanden aan te beuken of een groepje vijanden in een kleine ruimte als atomen in een pan kokend water tegen elkaar te laten stuiteren. Dat is leuk om te doen.
Met de hamer deel je de zwaarste klappen uit. Vijanden op afstand tref je met de pijl en boog maar je kunt hiervoor ook een van je magische hulpgeesten gebruiken.
Je trouwe zwaard is het meest geschikt voor het gedachteloos elimineren van de vijanden die als paddestoelen uit de grond blijven schieten.

HALFDRONKEN

Ik heb Children of Mana veel langer gespeeld dan ik wilde of nodig was (tot level 28 en het vijfde eiland) en dat komt vooral omdat van het constant hakken op stuiterende vijanden een licht rustgevende werking bleek uit te gaan.







Ik speelde de game halfslapend in de trein of halfdronken aan de keukentafel, en dan verlangde ik geen breinbrekers maar iets wat me in mijn roes hield.

WENS

Wederom was de wens de moeder van de gedachte, en dus verwachtte ik stiekem een soort adventure als het meesterlijke Secret of Mana. Dat is dit helemaal niet. Iemand bij Square Enix heeft het een beter idee gevonden hiervan een beat 'emup met bijzonder lichtvoetige RPG-invloeden te maken. Ik deel die mening niet.

SECRET OF MANA

Het moet wel erg irritant zijn, al die ouwe lullen in dit blad die verwijzen naar games die verschenen toen jij nog met je vingers in je eigen poep lag te graaien.
Daarom is het te hopen dat het legendarische Secret of Mana (1994) heel snel beschikbaar komt als download voor de Virtual Console van de Wii, zodat je zelf kunt checken dat dit fantastische RPG-adventure alle lof verdient en in ieder geval stukken beter is dan de middelmatigheid die tegenwoordig onder de naam Mana wordt gesleten.

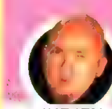


HALEN ALS

- Het woord Mana op jou een onweerstaanbare aantrekkingskracht uitoefent.
- Je wel een RPG wilt spelen maar geen geestelijke inspanning wilt leveren.
- Je games vooral speelt om van de graphics en de muziek te genieten.

CONCLUSIE

Als je verlangt naar een vechtspel in fraai getekende fantasy-omgevingen is dit je ding.



JURJEN

SCORE 65

Ik vermoed dat het zestien uur kost om de game te voltooien, maar kan er best een paar uur naast zitten.

CHILDREN OF MANA
NINTENDO DS
SQUARE ENIX / NINTENDO
1 - 4 SPELERS (IEDEREEN HEEFT EEN EIGEN GAME CARD NODIG, TSS)
OUT NOW

3+

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

JURJEN ROLT VAN DE HEUVEL



"EN IK KON ER NOG EEN BIERTJE BIJ DRINKEN OOK!"

Jurjen vond het nieuwste skateboardspel voor de Wii op zijn deurmat. Maar eerst probeerde hij nog effe Tony Hawk's Project 8, voor de Xbox 360. De man kwam van een koude kermis thuis.

De tutorial werd al snel knap lastig. Er werd mij gevraagd A in te drukken om vaart te maken, snel omhoog en omlaag te bewegen met de stick om een manual te starten, op R te drukken om te pivoteren, onderwijl bij te sturen met de analoge stick om mijn evenwicht te bewaren en twee keer op Y te drukken voor een trick, om tenslotte de A-knop los te laten zodat de combi met een sprongetje werd afgerond.
Let wel, dit waren geen losse onderdelen, het was een vereiste combinatie om een deel van de tutorial te voltooien.

NEGATIEVE FEEDBACK

Oeps, boem, crash, ik ging een paar keer flink op mijn bek. Maar natuurlijk is het me uiteindelijk wel gelukt. Ik heb tenslotte wel vaker zo'n spelletje gespeeld.
Maar toch, als de tutorial al zulke complexe dingen verlangt, dan voel ik me niet direct geroepen om het hoofdspel te gaan spelen.
Ik begrijp heel goed dat gamers die de vorige zes skateboardspellen van Tony speelden in dit nieuwste deel meer tricks, meer mogelijkheden en meer uitdaging verlangen.
Maar als een ervaren gamer als ik het al vervelend vindt om zo vroeg in het spel zoveel negatieve feedback van het spel te ontvangen (je doet het fout, je kunt het niet, je doet het fout), hoe zou dat dan voor een nieuwkomer zijn?

SSX OP WIELTJES

Nieuwkomers zijn beter af met dat andere nieuwe skateboardspel rond Tony Hawk. Deze review gaat namelijk niet over Project 8 maar over Downhill Jam, een spel waarin je met flinke vaart langs hellingen in Edinburgh, Rome, Rio en vijf andere plaatsen naar beneden rolt. Als een soort SSX op wieltjes.
De tutorial is kort en laat je eenvoudige dingen doen.
Kantel de afstandsbediening horizontaal naar links of rechts om te sturen. Druk op 2 om te versnellen, laat los om te springen. Druk op 1 om te grinden of tricks uit te voeren.
En daar ga je dan, de heuvel af.

TWEEDE

In dit spel kan iedereen binnen een paar minuten een succeservaring beleven.
Een mislukte landing resulteert niet in een valpartij maar in snelheidsverlies. Als een botsing met een muur niet geheel frontaal is, word je gewoon, heel lief, teruggeduwd naar het midden.
Ik probeerde de eerste race te halen door alleen maar de 2-knop ingedrukt te houden. Ik werd tweede!
De besturing werkt even nauwkeurig als intuïtief, dus met een heel klein beetje inspanning kan echt iedereen een hele leuke avond hebben.

ECHT LASTIG

Na zo'n dertig van de honderd "challenges", bereik je een punt waarin het echt lastig wordt een bepaalde uitdaging (Race, Trick, Grind Time, enz.) te halen.
Om deze te voltooien, en ook tegen vrienden overeind te blijven, wordt het zaak je te verdiepen in de finesses van het spel.
Voor een deel komt het aan op het kennen van de snelste route door levels die doorspekt zijn met tussendoor-en-bovenlangsweggetjes. Door ondertussen gevarieerde tricks uit te voeren kun je je turbometer vullen, terwijl je met de A-knop kunt powersliden voor extra snelheid.
Omdat je steeds snellere boards scoort en de parkoersen steeds langer worden, vereist dit alles toch nog behoorlijk wat concentratie en behendigheid.

BEPROEVING

Downhill Jam is een zeer toegankelijke en vergevingsgezinde speelhalachtige belevenis die gaandeweg verandert in een behoorlijk diepe en uitdagende beproeving.
Het gevoel van snelheid is tof en stabiel, de levels zijn levendig en nodigen uit om van alles te proberen om een snellere route of verborgen bonus te vinden.
Project 8 biedt ongetwijfeld een stuk meer diepgang en uitdaging, maar Downhill Jam gaf mij instant het gevoel iets leuks te beleven, iets stoers te spelen.
En ik kon er nog een biertje bij drinken ook.



Hopelijk is Tony op de hoogte van de nieuwe dienstregeling.



Dat is een undercover agent. Je herkent 'm aan de lange arm (van de wet).

MULTIPLAYER

Helaas, geen online-ondersteuning, maar de mogelijkheid om met twee tot vier mensen op een gesplitst scherm te racen is goed uitgewerkt. De beeldverversing blijft met vier spelers optimaal, zodat het gevoel van snelheid ook op een kwart van het scherm de toon zet.



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM



HALEN ALS

- Je de vorige Tony-spellen al gespeeld hebt en wel eens iets anders wilt proberen.
- Je nog geen Tony-spellen hebt gespeeld en Project 8 je te moeilijk lijkt.
- Je tegen vrienden op een gesplitst scherm wilt racen, gezellig, met een drankje en een chippie erbij.

CONCLUSIE

Tony maakt een geslaagde afdaling in een nieuwe richting. Voor nieuwkomers en liefhebbers van 'instant fun en uitdaging op termijn' is dit de weg om te volgen.



JURJEN

SCORE 75

Vergis je niet, dit is geen spelletje dat je in een avond uitspeelt, zelfs in je eentje ben je hier wel een paar weken mee zoet.

Wii / DS / GBA
TOYS FOR BOB / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+

OKAMI

De PlayStation 2 wordt al jaren voorzien van top platformers zoals Jak & Daxter en Ratchet & Clank om Mario liefhebbers een alternatief te bieden. Een overduidelijke heerser op action/adventure gebied, waardig om in een adem met Zelda te worden genoemd, was er echter nog niet, met de nadruk op wàs...!

Hoe geef je een review vorm als het een game betreft die je zo bijzonder vindt dat je een passende vorm probeert te creëren. Een review die een virtueel meesterwerk waardig is? Ik denk dat ik niet veel verder zal komen dan een uitgebreide lofbetuiging. Want buiten de mooie ervaring die Okami mij heeft gegeven, heb ik vooral hernieuwde waardering gekregen voor de makers van dit topspel. Waardering voor hun visie en creatieve inslag, evenals waardering voor hun lef om een commercieel gewaagde keuze te maken.
Van de gameplay tot de graphics; de originaliteit spettert van deze game af. De abstracte beelden, compleet met schetsachtige lijnen en warme kleuren, verdienen een prijs. Clover ondersteunt dit visuele geweld met een groots verhaal, en grijpt hiervoor naar een klassieke Japanse legende die zij handig omvormden zodat deze binnen hun eigen visie paste.

DE VLOEK VAN OROCHI

Nippon (oftewel, Japan) is onder invloed van de vloek van de oude demon Orochi, die het land en diens inwoners met een hoop ellende opzadelt. Het is aan de oude god Amaterasu - de reïncarnatie van de wolf die honderd jaar eerder dit kwaad reeds heeft verslagen - de natuur te helpen weer de overhand te krijgen.
De vloek van Orochi heeft ook een duidelijke invloed op de gameplay.



Die heeft te veel Pedigree Jumbone Hondensnackes gegeten.



Ceci n'est pas un chien (wie deze snapt, heeft mijn respect).

Het spel volgt namelijk een vast patroon: een nieuw gebied ontdekken, daar de vloek opheffen zodat het gebied zich volledig opent, de inwoners helpen en eventueel een dungeon doorlopen.

EVEN DE KNOP OM

Het belangrijkste gameplay element bij dit alles zijn de Celestial Brush technieken, die je kunt gebruiken om het spel te bevriezen en te veranderen in een verfdoek, om het vervolgens met verfstreken te beïnvloeden.
Er zijn in totaal dertien technieken, waarmee je bepaalde zaken kunt beïnvloeden. Zo kun je leliebladen op water tekenen om je voeten droog te houden (door wat wind toe te voegen kun je water makkelijk overbruggen), lianen tekenen om aan te slingeren, bommen creëren om wegversperringen op te blazen,

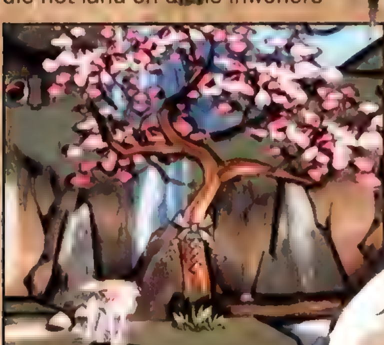


en de lijst gaat nog wel even door. Een geweldige manier om standaard action/adventure elementen om te toveren tot een frisse ervaring. Je moet hier alleen wel even aan wennen. Zo heb ik bij een opdracht die ik van een dorpbewoner kreeg, een tijdje naar een stok gezocht, eer ik me bedacht dat ik deze gewoon kon schilderen. Even de knop om dus.

LANG SPEELBAAR

Je zult echter niet op al te veel problemen stuiten, want het kleine insect Issun die je vergezelt op je avontuur dient als pratende tutorial. Dit element stoorde mij soms wel omdat ik het idee kreeg dat er voor mij werd gedacht, en mij zo de kans werd ontnomen om zelf tot een oplossing van een puzzel te komen.
Op momenten dat je vijanden te lijf gaat, wordt het slagveld afgeschermd door een krachtveld en moet je uit een grote selectie wapens met twee



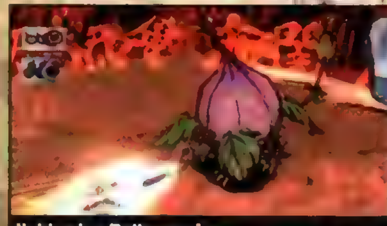


Mensen van mijn leeftijd (bestaan die nog?) denken nu aan dat liedje: Tie a yellow ribbon round the old oak tree..., toch?

stuks – alsmede je Celestial Brush technieken – er simpele combo's uit persen. Bijna iedere vijand en eindbaas vraagt om een speciale aanpak maar doet dit zonder al te veel uitdaging te bieden. Dit betekent dat je naar alle waarschijnlijkheid het einde van de game zult bereiken zonder ook maar één keertje dood te gaan. Overigens is dat gezien de lange duur van het spel geen enkel probleem.
Vette minigames – zoals het vissen waarbij je zelf de vislijn naar de vissen moet trekken, en deze moet doorklieven als je ze boven water trekt – rekken de speelduur zelfs nog wat langer.

ONGEËVENAARD

Uiteindelijk heeft Okami mij met een dankbaar gevoel achtergelaten. Niet alleen dankbaar voor de schitterende ervaring die deze titel mij heeft geboden maar ook omdat Okami mij heeft laten zien dat ik dit soort games nog steeds waardeer en ze mij kunnen raken. Ik heb de laatste jaren niet zozeer een verschuiving van interesse gehad, dan wel een verbreding van interesse. Hiermee doel ik uiteraard op de vele uren die ik aan de PC als gameplatform besteed, en specifieke games als World of WarCraft, Oblivion, en Battlefield 2142.
Ik was benieuwd of dit soort ouderwetse offline avonturen mij nog konden boeien, maar Okami heeft al mijn zorgen weggenomen. Okami zuigt je op en laat je pas een slordige veertig uur later weer los... compleet met een ongeëvenaard tevreden gevoel.


Ik kies jou Bulbasaur!

OKAWii

Er is één gevoel dat overheerst tijdens het spelen van Okami, een gevoel dat zich al binnen een uurtje manifesteert. Deze game is gemaakt voor de Wii! Begrijp me niet verkeerd, het maken van verfstreken werkt uitstekend met de analoge knuppel van de PS2 controller, daar ligt het niet aan, maar dit is bij uitstek een vorm van gameplay die zich leent voor de mogelijkheden van de controller van de Wii.
Het was perfect geweest. Met een druk op de knop verander je de spelwereld in een doek, om daar vervolgens met de Wii controller als een echte schilder op te kliederen. Zelfs de grafische stijl van Okami past perfect bij Nintendo en is zeer geschikt voor de technische mogelijkheden van de Wii.
Als Nintendo slim is, zijn ze al met Capcom aan het onderhandelen over een mogelijke port...

> "OKAMI ZUIGT JE OP EN LAAT JE PAS EEN SLORDIGE VEERTIG UUR LATER WEER LOS."



HALEN ALS

- Action, Adventure games je ding zijn, en je een originele grafische stijl kunt waarderen
- Je hart sneller gaat kloppen van een gast in een maillot met puntoren.
- Je in het bezit bent van een PS2 en gezond verstand.

OKAMI VERSUS ZELDA

Er zijn vele momenten tijdens het spelen van Okami dat het duidelijk wordt waar Clover (gedeeltelijk) de inspiratie voor Okami vandaan heeft gehaald. Veel elementen herinnerden mij op een aangename manier aan Nintendo's mooiste action/adventure spelreeks, en dan doel ik uiteraard op The Legend of Zelda games.
Okami is wel degelijk een unieke game, toch zijn er opvallende overeenkomsten. Zo zijn de effecten die de verfkwast in Okami heeft, te vergelijken met het gebruik van de Ocarina van Link. De elementen beïnvloeden om puzzels op te lossen? De dag in nacht omtoveren en vice versa om zo bepaalde events te triggeren? Bekende kost voor de Zelda liefhebber.
Ook de functie die Issun inneemt, jouw kleine metgezel, lijkt op die van de fee uit de Zelda games. De hoofdpersoon Amaterasu praat zelf nooit en alle dialogen worden geleid door de bijdehante Issun, op een soortgelijke manier als de fee die het woord voor Link voert. En om het Zelda gevoel compleet te maken, hebben we een leuk deuntje als je een puzzel oplost of een nieuw voorwerp vindt, en een soortgelijk alarmerend geluid als je bijna doodgaat.
Vergeleken worden met de Zelda reeks is natuurlijk een groot compliment voor een action/adventure game.
En omdat Okami een sterke eigen identiteit heeft, is dit allerminst storend.

PRAISE THE LORD

De vloek die de slechte Orochi over het land heeft doen neerdalen, heeft overduidelijk tot een ramp geleid. Maar los van het verslaan van deze bad guy en het verzamelen van Celestial Brush technieken kun je ook op een kleinere schaal helpen het land te herstellen.
De gebieden zijn namelijk gevuld met lappen grond, bewoners of begroeiing die er extra slecht aan toe zijn. Als je langs een dode boom loopt, is het aan te raden vooral even de moeite te nemen deze met een likkie verf te herstellen, een dood stuk grond met een zwiep van je verfkwast nieuw leven in te blazen, en om bewoners met hun dagelijkse taken of problemen te helpen.
Al deze goede daden geven jou namelijk Praise, een ontastbaar goedje waar jij als god nieuwe vaardigheden mee opent. Denk hierbij aan extra energie, meer inkt om mee te kliederen, of een tweede levensmeter. Zelfs het voeren van de kleine dieren die je ziet, helpt je aan de nodige Praise. Jawel, geluk zit in een klein hoekje.



CONCLUSIE

In deze tijden waar de commercie hoogtij viert mogen we dankbaar zijn voor games als Okami. Een spel dat niet alleen een eigen visuele stijl durft te presenteren maar ook nog eens op het gebied van gameplay vernieuwend is.

STEVEN

SCORE **94**

In feite bestaat Okami uit twee delen. Als je denkt de game te hebben uitgespeeld, dient zich een tweede bedreiging aan, en blijk je nog niet eens op de helft te zitten. Oftewel, een dikke veertig uur gameplay en dan reken ik nog niet eens alle extra's mee.

OKAMI
CLOVER / CAPCOM / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
12+

FAMILY GUY

MAARTEN BLIJFT ER BIJNA IN

De tekenfilm Family Guy kwam zeven jaar terug voor het eerst op de buis en heeft 't inmiddels tot een videogame geschopt. Omdat Maarten zich vaak net zo gedraagt als de hysterische idioten uit deze serie, was hij de aangewezen man om de game te checken.

De videogame Family Guy is eigenlijk identiek aan de tekenfilm, alleen dan nog grappiger (lomper) en het gaat helemaal nergens over. Precies wat je gewend bent dus.
Je krijgt geen keuze, maar je móet spelen met drie personages uit de familie Griffin. Stewie, de baby die de wereld wil domineren, de pratende hond Brian en Peter, de tv-verslaafde dikzak.
De gameplay tussen deze drie wordt goed afgewisseld en gaat de verveling, die je soms krijgt omdat je de hele tijd tegen dezelfde reet aan het kijken bent, uit de weg.

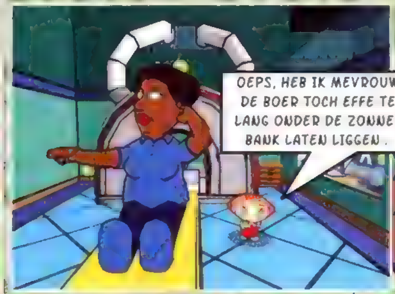


STEWIE ROCKS

Stewie is eigenlijk ook verreweg het tofste personage om mee te spelen. Met zijn lasergun, die je na het verzamelen van objecten kunt upgraden, schiet je alles wat op je pad komt aan gort. En de kleine rakker kan met drie ballonnen op zijn rug nog vliegen ook! Daarnaast moet je gebruik maken van mindcontrol. Zo kun je je moeder mindcontrollen zodat ze al stofzuigend de hond gek maakt, die vervolgens als een losgeslagen hond (duh) de keukendeur plat rent. Missie geslaagd; Stewie kan naar buiten.
Het spelen met de hond Brian is een stuk minder gevarieerd en wordt zelfs al snel wat saai omdat sluipen ongeveer het enige is wat het beestje kan.
De dikke Peter is het tegenovergestelde van Brian en leeft zich uit als een Rambo die alles naar de kolere ramt. Na verloop van tijd leer je ook met hem nieuwe moves zoals een echte kopstoot à la Zidane.

ZWANGERE VROUWEN

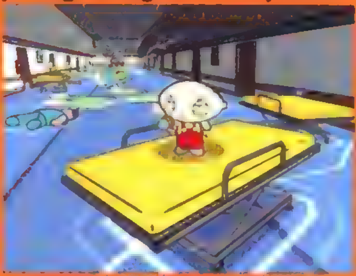
Ik vond het echt lachen hoe vergezocht (en tegelijk voor de hand liggend) de oplossingen soms zijn in bepaalde situaties.
Een voorbeeld hiervan is de kamer waarin allemaal zwangere vrouwen liggen. Ik moest met Stewie de aandacht trekken van de hoofdzuster om door een deur te kunnen. Hoe doe je dat?
Gewoon door op de gevulde buikjes van die vrouwen te springen. Er hupsten vervolgens tientallen kiddo's in alle geuren en kleuren uit. Meteen kwam de hoofdzuster een kijkje nemen, en sneakte ik door de 'onbewaakte' deur. Meesterlijk!





FRUSTREREND

Als er iets is waar ik slecht in ben, is het van die 'spring-van-het-eneplatform-naar-het-andere' grapjes. Al vrij vroeg in de game moet je van het ene naar het andere drijvende ziekenhuisbed jumpen. Als je er af valt, word je geëlektrocuteerd. Dergelijke onderdelen kostte me echt zeeën van tijd!
Later moest ik in een gigantisch apparaat klimmen om 'm uit te zetten. Vooral frustrerend toen mijn huisgenoot het in één keer deed, terwijl hij de game voor het eerst speelde!



FAMILY GUY



"JE HEBT ECHT HET GEVOEL DE SERIE TE SPELEN. EN DAT BETEKENT: LAMME KAKEN VAN HET LACHEN."

NET ECHT

Sterk punt is verder het geluid. Het is fijn dat ze bij deze game dezelfde stemgeluiden hebben gebruikt als in de tv-serie waardoor het gevoel van de tekenfilm goed naar voren komt.
Daarnaast ziet het er ook nog eens exact hetzelfde uit als op tv, zodat je echt het gevoel krijgt de serie te spelen. En dat betekent: lamme kaken van het lachen.



HALEN ALS

- Je kan lachen om de tv-serie.
- Je graag op zwangere vrouwen springt.
- Je 's ochtends altijd chagrijnig in de trein zit.

CONCLUSIE

Als je een Family Guy fan bent, is dit fantastisch en moet je de game zeker checken. Verwacht echter geen hoogstaande gameplay of revolutionaire vernieuwingen, maar gewoon lompe humor.

MAARTEN

SCORE 78

Dit speel je uit in een dag maar ik vond het zo geinig dat ik nog een keer overnieuw begon.

FAMILY GUY
PSP / PS2 / XBOX
HIGH VOLTAGE / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW

3+

THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE

De beste RPG van 2006 heeft een hele dikke add-on gekregen voor een hele scherpe prijs, en met name dat laatste klonk Jan natuurlijk als muziek in de oren.



Jongens wat was Oblivion toch een vette game. Het maakte niet uit welk spel op mijn bureautje klaar lag om gespeeld te worden, steeds keerde ik weer terug naar The Elder Scrolls IV. Nu ik Tamriel compleet heb "uitgewoond", werd het echt tijd voor een add-on. En alsof de duvel ermee speelde, diende Knights of the Nine zich aan. Precies op tijd.

DRIE MOGELIJKHEDEN

Even voor de duidelijkheid; er zijn drie mogelijkheden om deze uitbreiding te scoren:
Optie 1) Je hebt de Xbox 360 versie van Oblivion en download Knights of the Nine via Xbox Live tegen betaling.
Optie 2) Je hebt de PC versie en download Knights of the Nine via de speciale website tegen betaling (zie kader).
Optie 3) Je loopt naar de dichtstbijzijnde shop en koopt de retailversie van Knights of the Nine.
In het laatste geval ben je fysiek ietsje duurder uit maar krijg je niet alleen de KotN campagne maar ook alle andere donwloadable goodies die tot nu zijn uitgekomen (en dat zijn er behoorlijk wat).
Vooral de extra queesten die je in de Wizard's Tower en the Orrey vindt, geven je nog meer avontuurlijke gameplay. En ja, je krijgt ook het beruchte harnas voor je paard (zie kader).

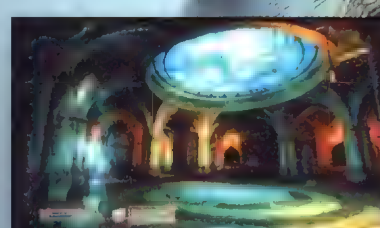
FANTASTISCH

Belangrijkste reden van aanschaf, in welke vorm dan ook, is natuurlijk de KotN campagne zelf. Om maar meteen met de ophaalbrug in de slotgracht te kletteren: deze campagne is fantastisch.
Er is, kort door de bocht, een duivels heerschap die je moet verslaan en dat heeft alles te maken met een kruisridder-orde die je in ere dient te herstellen. Ik ga hier nu niet meer verklappen maar het avontuur behoort echt tot de betere queesten uit het Oblivion universum.
Heb je de campagne goed afgerond dan beschik je over de Divine Crusader uitrusting en dat ziet er niet alleen erg stoer uit, het is ook nog eens zeer krachtig. Heb je het bestaande spel dus nog niet uitgespeeld of ben je halverwege met een tweede karakter dan kun je de overgebleven queesten uitvoeren als Crusader en dat gaat een stuk soepeler. Bovendien heb je instant respect en komen allerlei avonturiers je hun diensten aanbieden. Het leven van een Crusader in Oblivion is goed...

"HET AVONTUUR BEHOORT TOT DE BETERE QUEESTEN UIT HET OBLIVION UNIVERSUM."






Het zal wat gekost hebben maar zo'n verlaagd plafond heeft toch wel iets.

KNIGHTS OF THE NINE



HALEN ALS

- Je ook vond dat Oblivion een TMF Game Award 2006 had moeten winnen.
- Je een tijdmachine altijd zou afstellen op de middeleeuwen.
- Je Oblivion nog steeds op je harde schijf hebt staan of in je Xbox 360 lade hebt rinken.

CONCLUSIE

Een prima add-on die net zo lang duurt als sommige full boxed games van tegenwoordig. Op deze manier mogen er van mij nog vele add-ons volgen!

JAN — SCORE 80

Na tien uurtjes role-playing kun je dit Knights of the Nine boek weer dichtslaan. Koop je de retail-versie voor de PC dan kun je hier nog wel zo'n drie uur bij optellen aangezien je er ook alle losse downloads bij krijgt.

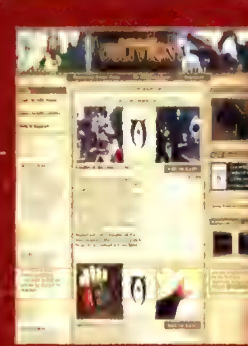
THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE
PC / XBOX 360
BETHESDA SOFTWORKS / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+

OBLIVION NAAR PS3

Maart 2007 komt de PS3 versie uit en die is precies hetzelfde als de Xbox 360 versie met slechts wat minieme grafische aanpassingen (andere streaming technologie) en de Knights of the Nine campagne. Eerst zou die nog exclusief zijn voor Sony's next-gen console maar geld stinkt niet dus kwam deze add-on ook beschikbaar voor de huidige versies.

BETHESDA'S WINKEL VAN SINKEL

Bethesda kreeg de nodige kritiek toen men de eerste betaalbare download aanbood. Het betrof een harnas voor je paard! Velen spraken er schande van, terwijl ik alleen maar dacht: 'zoiets hoef je toch niet te kopen?' De latere losse downloads waren overigens een stuk interessanter en versterkten de bestaande gameplay wel degelijk. Denk nu niet dat je alleen via Xbox Live goodies kunt downloaden, ook voor de PC is alles binnen te halen.
Je vindt het allemaal in de Download Store: http://obliviondownloads.com



XBOX LIVE ARCADE GAMES


BORIS

Het beste onderdeel van de Xbox 360 is zonder twijfel Xbox Live. De online service van Microsoft heeft volgens sommigen de potentie om in de toekomst winkelketens en tv stations overbodig te maken. Het is nu al mogelijk om bepaalde TV programma's te downloaden en straks komen daar films bij in HD kwaliteit. In een tijd waarin openlijk wordt getwijfeld aan het voortbestaan van oude media, zou Xbox Live zich wel eens een heel bijzondere positie kunnen verwerven.
Nu XBL een jaartje loopt en we de eerste games zien die exclusief voor XBL Arcade zijn gemaakt, leek het ons een goed moment om eens te kijken of deze games ook echt iets toevoegen of dat het slechts een goedkope worst is die ons wordt voorgehouden. Als dat laatste inderdaad zo blijkt te zijn dan hopen we dat het grillworst is, want dat is nog wel te pruimen.

DOOM

'Beleef je angstige jeugdmomenten opnieuw met Doom'; dat is de slogan waarmee Activision je opnieuw naar Mars wil lokken om je los te laten midden tussen de vijandige aliens. Doom is de Gears of War van 1993, alleen maakt het spel vandaag de dag een stuk minder overtuigende indruk.
Het probleem is dat Doom voor videogamebegrippen ongeveer bejaard is en dat zelfs een facelift en een borstvergroting van dit ouwe wijf geen lekker jong ding meer maken.
Typisch dus een gevalletje jeugdsentiment en waarschijnlijk zul je zelf wel het best weten of je hier vatbaar voor bent. Alle andere gamers kunnen deze ouwe zooi het best zo snel mogelijk vergeten.



SCORE: 6

DEVELOPER: ID SOFTWARE / PUBLISHER: ACTIVISION / PRIJS: 800 GPS

WIK: THE FABLE OF SOULS

Deze mooie platformgame is speciaal voor Xbox Arcade ontwikkeld en weet moeiteloos de gevoelige Oddworld snaar te raken.
Natuurlijk is Wik geen superieur 3D schitterende hatseflats toestand maar het is wel een uiterst intelligente platformer waarin je rondslingert aan je tong en met eikels gooit.
Er zijn 120 levels en er is een multiplayer mode maar in dat laatste draaft Wik een beetje door. We hebben het per slot van rekening over een platformgame en dan moeten ze niet aankomen met multiplayer minigames want daarvan krijg ik spontaan pijn in mijn maag.

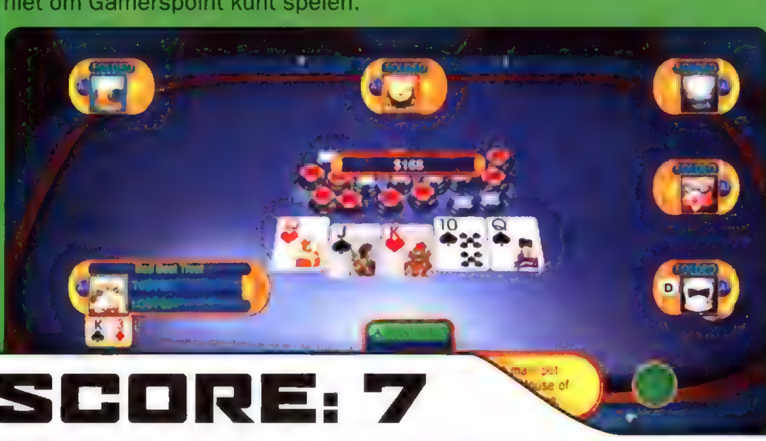


SCORE: 7

DEVELOPER: REFLEXIVE ENT. / PUBLISHER: REFLEXIVE ENT. / PRIJS: 800 GPS

TEXAS HOLD'EM

Als je online wilt pokeren dan kun je een aantal gratis games voor de PC scoren, maar wil je op de Xbox 360 spelen dan is Texas Holdem de beste optie. Simpel van opzet maar toch degelijk en verslavend.
Online kun je een fortuin opbouwen of juist verspelen en de gesprekken met andere Xbox Live spelers aan een tafel zijn bijna altijd gezellig. Toen de game uitkwam was deze korte tijd gratis beschikbaar en iedereen speelde 'm. Sindsdien is het spel wat in populariteit gedaald maar het is nog immer het populairste pokerspel wereldwijd. Jammer alleen dat je niet om Gamerspoint kunt spelen.



SCORE: 7

DEVELOPER: WANAKO STUDIOS / PUBLISHER: SIERRA ONLINE / PRIJS: 800 GPS

ROBOBLITZ

De duurste XBL Arcade game van dit moment kost 1200 Gamerpoints en wij vragen ons af waarom.
Misschien zijn het de twaalf levels die helemaal in 3D zijn ontworpen waarin Blitz de robot zijn avonturen beleeft? Misschien is het de engine waarvoor een licentie fee moest worden betaald?
Wat de reden ook is: Roboblitz is een dertien in een dozijn game. Iets wat je vroeger zou verwachten bij de lancering van een nieuwe console en je toch maar met tegenzin speelt omdat er niets anders is. Voor mij persoonlijk zijn die dagen voorbij en ik hoop dat jij er net zo over denkt. Dan kunnen we Roboblitz lekker aan zijn middelmatige lot overlaten.



SCORE: 6

DEVELOPER: NAKED SKY ENT. / PUBLISHER: MICROSOFT / PRIJS: 1200 GPS

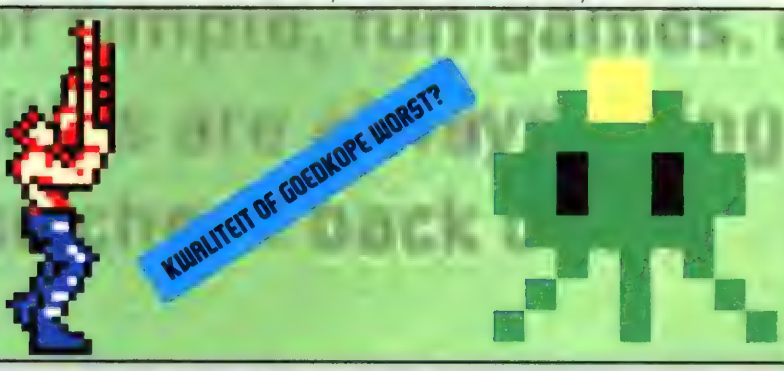
DEFENDER

Twee keer zo oud als de gemiddelde PU lezer maar toch nog in staat om een eervolle vermelding in 2007 te behalen. Deze game stond aan de basis van het concept videogames en helaas heeft developer Digital Eclipse in al haar wijsheid besloten de game een kleine restyle te geven. En dat hadden ze nou niet moeten doen.
Kijk, je houdt van retro games of je houdt niet van retro games maar je blijft met je poten van de graphics af anders heb je geen retro game maar een remake van een retro game. Digital Eclipse snapt dit subtiele verschil niet en daarom hebben we hier te maken met de videogame versie van Volkswagen's nieuwe kever. Het is lelijk en niemand zit erop te wachten.



SCORE: 3

DEVELOPER: DIGITAL ECLIPSE / PUBLISHER: KONAMI / PRIJS: 800 GPS



GYRUSS

Vectrex dromen komen opnieuw tot leven in alweer zo'n retro topper van toen, een arcade titel die mij ooit maandenlang in zijn greep hield. God mag weten waarom, want als ik de kinderlijk eenvoudige gameplay vandaag de dag terug zie dan is het niet bepaald alsof er al die jaren niets is veranderd.



Ik ben oud geworden maar deze shit is ook hard in zijn anus gepaald door vader tijd. Het kleine ruimtescheepje wordt van bovenaf of van onderaf aangevallen door vijandelijke ruimteschepen die om een of andere onduidelijke reden ruzie zoeken.
Knallen geblazen dus tot alles kapot is en je vijfendertig levels later tot de conclusie komt dat de makers zijn vergeten om een fatsoenlijk victory scherm te ontwerpen. Of ze dat nú wel hebben gedaan? Ik verklap het lekker niet.

SCORE: 7

DEVELOPER: KONAMI / PUBLISHER: KONAMI / PRIJS: 800 GPS

ASSAULT HEROES

Als laatste overgebleven elite soldaat moet je het opnemen tegen hordes vijandelijke militairen en voertuigen. Gelukkig zit je in een gepantserde jeep en zijn je weapon upgrades net zo talrijk als de slachtoffers die je achterlaat. Assault Heroes doet denken aan een oldschool shoot'em up maar voelt dankzij een vernieuwde aanpak toch fris en verslavend aan.
De level bosses zijn extreem moeilijk maar de beloning als je met een volledig uitgebouwde jeep met daarop de vaste wapens weet te overleven, is groot. Assault Heroes is een aanrader! Download zeker even de gratis demo!



SCORE: 9

DEVELOPER: WANAKO STUDIOS / PUBLISHER: SIERRA ONLINE / PRIJS: 800GPS

CONTRA

De aarde wordt aangevallen en jij moet samen met je special ops collega de wereld redden. Deze old school arcade classic is nu ook online in multiplayer co-op te spelen.
Volgens het persbericht is de game nu ook in de glorieuze 720p resolutie te spelen maar in de praktijk betekent dat een klein schermpje met daar omheen een mooie foto in HD resolutie.
In vier uur speel je de game uit en als je met zijn tweeën bent, gaat het waarschijnlijk nog sneller. Deze game is alleen voor de 30 plusser met jeugdsentiment, maar ook hij zal snel uitgekeken zijn op deze retro game.



SCORE: 5

DEVELOPER: DIGITAL ECLIPSE / PUBLISHER: KONAMI / PRIJS: 800 GPS

SMALL ARMS

Deze hectische shooter doet in eerste instantie sterk denken aan Super Smash Brothers maar als je verder kijkt dan mist het spel de broodnodige diepgang. Het springen van platform naar platform heb je snel gezien en ook de verschillende wapens zijn maar heel eventjes leuk.
Toch kent het spel een moment van glorie als je online met meerdere spelers tegelijk tegen elkaar aan het battlen bent. Dan komt het spel tot leven en bereikt het gelijk zijn hoogtepunt.
Speel het spel nu, want straks is iedereen er op uitgekeken en zul je niemand meer online vinden om tegen te vechten.



SCORE: 6

DEVELOPER: GASTRONAUT / PUBLISHER: GASTRONAUT / PRIJS: 800 GPS

TOKOBOT PLUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI

MAARTEN VANGT TOKO-BOT

De PlayStation 2 debug op de redactie heeft het zwaar gehad. Honderden games heeft het trouwe apparaatje afgespeeld, maar Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri wilde hij pas na een herstartje of dertig accepteren. Een voorteken?

"IK HEB GEEN MOMENT OP HET PUNTJE VAN MIJN STOEL GEZETEN."

Daar waar veel games van de PlayStation 2 naar de PSP geport worden, doet Tecmo 't met Tokobot precies andersom. De van oorsprong PSP game is nu ook verschenen voor Sony's console. In Tokobot verplaats je je in het kleine ventje Bolt, die in naam der wetenschap wat rondstruint in ruïnes op zoek naar artefacten.

Dat klinkt eenzaam maar gelukkig ben je in het gezelschap van een aantal (nog kleinere) schattige huisrobotjes, Tokobots genaamd. Bovendien sta je via een headset in verbinding met een lieftallig dametje dat je zo nu en dan helpt.
De Tokobots deden me een beetje aan Loco Roco denken, alleen maken ze geen geluid en zijn ze een stuk minder vrolijk. Ze volgen je overal waar je gaat. Het zijn eigenlijk een soort van slaafjes. Best handig dus.

TOKOGOD

De Tokobots zijn goed afgericht. Ze kunnen in allerlei verschillende formaties lopen, zoals in een V-vorm of netjes in een rijtje. Interessant is de mogelijkheid om, letterlijk, op handen gedragen te worden. Op deze manier kun je samen met je Tokobots een ladder formeren of een ware vechtmachine. Op deze manier master je elke situatie en houdt niets of niemand je tegen.
En dat gebeurt dan ook niet; het enige dat je doet, is een beetje puzzelen en af en toe een vijandje de grond in stampen met de Toko-Stomp (mijn lievelingsaanval). Zeker in het begin zul je ervaren dat het ramwerk echter maar traag op gang komt. Gaandeweg wordt het wel beter en leuker, maar ik heb echt geen moment op het puntje van mijn stoel gezeten. Hoewel, da's niet helemaal waar: m'n eerste bossbattle tegen een gigantische robot (ook al) schorpioen zorgde er bijna voor dat ik een prachtige blauwe PS2-controller compleet vernielde.

BEEN THERE, DONE THAT

'Bought the t-shirt', dat gevoel had ik na een aantal uur rondhuppelen met Bolt en die übersaaie Tokobots (ze zijn doodstil).
Het spel, dat er met z'n lieve robotjes en dat kleine ventje behoorlijk kiddie uitziet, bood mij slechts in het begin genoeg uitdaging en fun om verder te spelen. Na een tijdje had ik het idee dat ik alle moves van die kleine poppetjes wel gezien had en kreeg ik geen prikkels meer om door te gaan.

NIET TE FILMEN

Het feit dat ik Tokobots na een paar uur uitzette, had vermoedelijk ook met de tergende camera te maken. Ik kon geen vijf meter met mijn trouwe volgelingen rondspringen of ik zat met dat ding tegen een pilaar, muur of boom aan te koekeloeren. Dat wil ik niet, want anders zou ik wel een videoband huren van het Lunterse Bos. Bovendien is het behoorlijk lastig vechten en springen als een camera niet meewerkt.





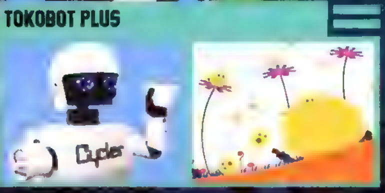
Overdrive!!!

Uuuuh... 'Ik ben een grotere hufter dan Rita Verdonk'. Is dat overdreven genoeg?



HALEN ALS

- Je geen geld voor next-gen games hebt.
- Je van orgies en groupies houdt.
- Je graag op handen wordt gedragen.





Een zogenaamde tokobotsing.

CONCLUSIE

De game is op een aantal punten verbeterd ten opzichte van de PSP-versie, maar het blijft een in meerdere opzichten matig spel.



MAARTEN

SCORE 60

Het eerste uurtje vond ik Tokobot Plus echt grappig maar uiteindelijk heeft het me niet langer dan een klein middagje kunnen boeien.

TOKOBOT PLUS
PLAYSTATION 2
TECMO / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW

7+

MAGICAL STARSIGN

JEROEN IS WEER EENS VAN DE WERELD

Kennen jullie dat? Dat je 's nachts naar de donkere hemel tuurt en je je afvraagt of er ergens sterrenstelsels zijn waar pratende salamanders bestaan? Jeroen schijnt er vaak last van te hebben...

De DS is een ideaal apparaat om even de sleur te vergeten, om even het gevoel te hebben dat het dagelijks leven er niet toe doet. Zo belandde ik onlangs op de planeet Mokonova in sterrenstelsel Baklava en voor ik het wist zat ik tot over mijn oren in een heerlijk avontuur.

AANDOENLIJK

Magical Starsign is een hele simpele RPG, maar wel eentje die mij op de een of andere manier zo wist te grijpen dat ik de DS maar moeilijk naast me neer kon leggen. Dat kwam voor een groot deel door de aandoenlijke hoofdfiguren zoals de pratende salamander Chai en het hangoor konijn Lassi. Ze hebben allemaal iets waardoor je ze in je hart sluit.
Maar bovenal kon ik Magical Starsign niet wegleggen omdat het zo lekker wegspeelde. Nooit hoefde ik moeite te doen, nooit hoefde ik gevechten aan te gaan die al bij voorbaat verloren waren, en heel eerlijk gezegd: dat is op z'n tijd ook wel eens lekker.

TACTISCH STEEKSPEL

De opzet van Magical Starsign doet erg denken aan de Final Fantasy en Dragon Quest RPG's van Square-Enix: rollenspellen waarin je om de beurt een zet doet om uiteindelijk de tegenstander te verslaan. Helaas overdrijft ontwikkelaar Brownie Brown dit turn-based aspect een beetje. In plaats van dat je het hele groepje waar je mee op avontuur bent in één enkele zet beveelt, geef je ze per persoon een opdracht, die meteen wordt uitgevoerd. Hierdoor wordt het hele tactische steekspel waar je meestal met dit soort RPG's in belandt, compleet om zeep geholpen. Echt uitdagend kun je Magical Starsign dan ook niet noemen; beschouw het maar als een ontspannen avontuurtje.



Dit lijkt helemaal niet op mijn vrouw achter het stuur, want die kan heel goed rijden (en leest soms de PU).



STERRENBEELD

Ieder personage uit jouw groep van onoverwinnelijke magiërs kan één bepaalde magie-soort inzetten tijdens de gevechten, en deze magie-soorten (woud, vuur, water, wind, aarde, licht en duisternis) hebben, zoals gebruikelijk in RPG's, hun voor- en nadelen. Zo kan woud slecht tegen vuur, en vuur weer slecht tegen water etc. Op papier zou het een prachtig strategisch steekspel kunnen worden, maar de praktijk wijst helaas anders uit. Magical Starsign is namelijk een RPG die nergens weet te verrassen. Het verhaal is simpel en zelfs een beetje voorspelbaar. Maar toch: de basic trip is zeker tof... als je net als ik iets hebt met pratende salamanders en hangoorkonijntjes.

> "TOF... ALS JE IETS HEBT MET PRATENDE SALAMANDERS EN HANGOORKONIJNTJES."

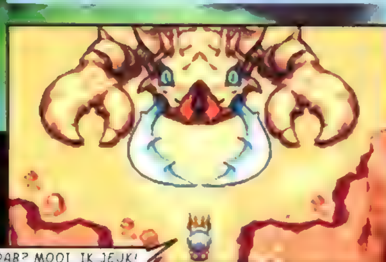






HALEN ALS

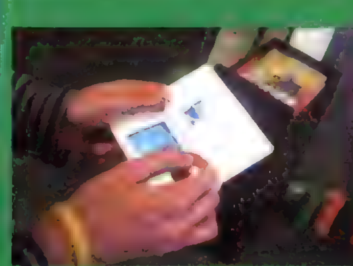
- Je op zoek bent naar een ontspannen avontuur.
- Je dol bent op pratende radijsjes en konijnen met hangoren.
- Je Final Fantasy III net effe te moeilijk vindt.



KRAB? MOOI IK JEUK!

STYLUS VECHTEN

Magical Starsign is een RPG die helemaal gebruik maakt van de stylus besturing. Niet alleen bepaal je met een paar simpele tikjes op het scherm waar het gezelschap naar toe loopt, iets oppakt of activeert; ook tijdens de gevechten selecteer je de verschillende aanvallen en kun je, mits je goede timing hebt, aanvallen van de tegenstanders afslaan.
Het werkt allemaal uitermate simpel en dat past natuurlijk helemaal bij dit simpele, ietwat oppervlakkige avontuur.



MAGICAL STARSIGN



CONCLUSIE

Een uitermate onderhoudende en ontspannende RPG. Magical Starsign doet niets fout maar echt vernieuwend is het ook niet.



JEROEN

SCORE 70

Na een uurtje of 25 ben je er wel klaar mee.

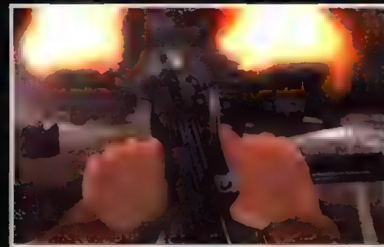
MAGICAL STARSIGN
DS
BROWNIE BROWN / NINTENDO
1 - 5 SPELERS
Q1 2007

3+

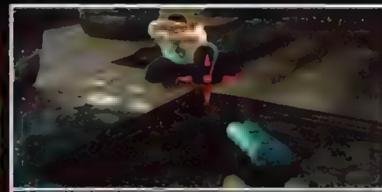
RED STEEL

BORIS SCHIET MET SCHERP.

Een game over geweld, de Yakuza en Japan. Die gaat natuurlijk rechtstreeks naar Boris. Nu maar hopen dat hij zijn Wii nog niet heeft verkocht op eBay.



Zo hebben we allemaal wel eens gestaan nadat we het ankertje van de skilift bijna gemist hadden.



Zo hebben we allemaal wel eens gestaan: Ik zie ze niet, dus ze zien mij ook niet.

"HET VOELT GOED OM MET JE UZI OM JE HEEN TE MAAIEN."

Red Steel ligt al een maand in de winkels en dan ga je je automatisch afvragen of Ubisoft er bewust voor heeft gekozen om de game niet tijdig op te sturen naar de gamespers. Doorgaans is dat namelijk een teken dat de uitgever niet verwacht dat er een hoge score zal volgen en gezien de vernietigende oordelen van de meeste Amerikaanse sites over dit spel, denk ik dat ik er in deze niet ver naast zit.

GEEN TOPPER

Red Steel is geen topper maar het is ook geen game die zo maar achteloos in de budgetbak mag verdwijnen. Per slot van rekening is het een spel dat uitkomt op een nieuwe console met een totaal nieuwe besturing. Met de zwaaicontroller van Nintendo loop je door levels, hak je vijanden in stukjes en knal je ze overhoop. Het is een nieuw systeem dat ondanks een paar flinke bugs een aantal aardige gameplay momenten oplevert.

SCOTT

De vele shootouts waar hoofdrolspeler Scott in verzeild raakt, vormen het enige interessante gedeelte van Red Steel. Het voelt goed om met je Uzi om je heen te maaien en ook de shotgun en de Glock komen tot hun recht. De sniperrifle waarmee je kunt inzoomen door je controller dichter naar het scherm te bewegen, is minder geslaagd omdat het gewoon irritant is om langer dan vijf seconden met je arm uitgestrekt naar het scherm te wijzen.

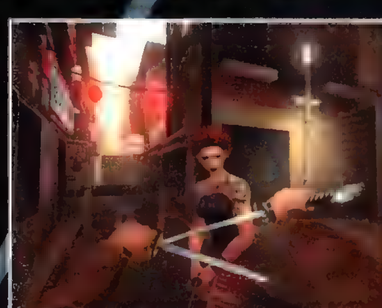
De zwaardgevechten zijn een stuk minder indrukwekkend en grenzen aan het tergende en de beslissing van Ubisoft om geen bloed in het spel te verwerken, blijkt een hele slechte want de hack & slash actie zou een stuk beter tot zijn recht komen als het een beetje bloederig zou zijn.

GEEN GEWONE GAME

Je moet niet de vergissing maken om Red Steel te vergelijken met een gewone videogame. Per slot van rekening is het totaal nieuw wat Ubisoft hier probeert en is de Wii bedoeld voor een publiek dat in principe niet aan de slag gaat met hardcore games als Gears of War. De vraag is alleen of dit publiek kan leven met de middelmatige graphics en de besturing die zo nu en dan de meest vreemde dingen doet. Leg je Wiimote bijvoorbeeld even neer en het scherm begint als een gek te draaien. Heb je jeuk aan je neus en richt je de Wiimote heel even niet meer op het scherm, dan draait alles de andere kant op en ben je een paar seconden volledig de weg kwijt.

DOORSPELEN

Ik heb best gelachen met Red Steel en toen ik na een avondje spelen de volgende dag weer op de redactie kwam, had ik toch een bepaalde drang om ermee door te gaan. Dat moet dan wel gelegen hebben aan het schieten, dat zo goed werkt dat je de magere graphics, het mislukte zwaardvechten en het inhoudsloze verhaal af en toe bijna vergeet.



Zo hebben we allemaal wel eens gestaan, toen we weer eens bestolen waren door een hoer.

LEREN

Red Steel probeert wel degelijk iets nieuws. Het is alleen de vraag of Ubisoft en andere developers zullen leren van de fouten die in deze game gemaakt zijn, en vervolgens een geweldige shooter fabriceren die optimaal gebuik maakt van de Wii. Per slot van rekening is Red Steel voor het grootste deel ontwikkeld op een Gamecube devkit en dat zie je terug.



HALEN ALS

- Het je puur en alleen om het schieten gaat.
- Je sowieso álles koopt voor de Wii.
- Je je respect voor pioniers wilt uiten.

RED STEEL



CONCLUSIE

Red Steel voelt aan als een haastklus en ook al is het schieten leuk gedaan, aan het einde van de dag is het gewoon Duck Hunt in een nieuw jasje en niet de grote vernieuwing waar we allemaal op hoopten.

BORIS

SCORE 66

Als je de vibe te pakken hebt, ga je je hier zeker een paar avondjes mee vermaken.

RED STEEL
Wii
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+

SONIC RIVALS

MAARTEN GAAT SNELLER DAN HET LICHT

Sinds Maarten de verkrachte versie van Sonic de Hedgehog op de Xbox 360 voorgeschoteld kreeg, is ie behoorlijk depressief. Misschien dat de PSP-game Sonic Rivals die arme jongen een beetje kan opbeuren.

Na Sonic the Hedgehog op de Xbox 360 was ik behoorlijk misselijk geworden van dat blauwe, irritante mannetje, maar gelukkig is Sonic Rivals op de PSP heel andere koek. Dat bleek al snel toen ik door de eerste indrukwekkende en gedetailleerde levels sprintte. Ik kreeg vrijwel meteen het oude Sonic gevoel terug, waarbij de snelheid van de blauwe cirkelzaag centraal staat. De game ziet eruit als 3D, maar is feitelijk een uit de hand gelopen 2D game. Je kunt immers alleen maar naar voren en naar achteren. Is dat erg? Nee, want het ziet er ontzettend bruut uit en tegelijkertijd is die gouwe ouwe Sonic terug met een fikse vleug nieuwe spelervaring. En dat is precies wat ik vandaag de dag wil zien in een Sonic game. Komt dat even mooi uit!

RIVALS

In de races nam ik het op tegen 'rivalen' uit de egelfamilie; Shadow, Knuckles en Silver met allemaal hun eigen abilities. De inzet? Een kaart van good old Dr. Eggman aftroggelen! Deze idioot heeft Sonic's vriendjes namelijk in kaarten veranderd, en je raadt het al... die moet jij terug verdienen. Gelukkig krijg je hierbij de hulp van power-ups, items en de nodige boosts. Echter, de tegenstander gebruikt deze hulpjes ook, dus zonder ben je echt kansloos. Net als ik bij de eerste drie keer...

RAMMEN, SNELLER!

Bijna elke stage wordt afgesloten met een echte, ouderwetse boss battle, en ook hierbij heb je een rival die de baas helpt te verslaan. Zo blijft de competitie in stand en no way dat je tijd hebt om te treuzelen.

"Rammen op die knoppen! En vlug wat!", bleef het maar in mijn hoofd galmen.

De snelheid waarmee je door de levels raast is gigantisch. Ik verdenk Christian Albers er zelfs van dat ie de developers een handje heeft geholpen, want het gaat zó snel en er gebeurt zó veel dat je het nauwelijks kunt volgen. Lichteffecten, waar Parijs jaloers op is, vijanden en traps. Tel daarbij op de heerlijke, energieke muziek en het bekende



geluid van de nog bekendere ringen die je oppakt, en het feest is compleet: het lijkt de Volendamse kermis wel! (Het is de Volendammer kermis - Ed)

WAT IS ER RUK AAN SONIC RIVALS?

Het is niet allemaal rozengeur en zonneschijn (maneschijn - Ed). Check hier vijf redenen waarom Sonic Rivals geen 80 krijgt.

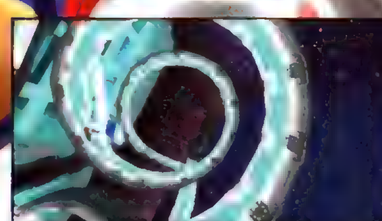
- De A.I. zuigt. Hoe goed of slecht je het ook doet; je opponent blijft altijd bij je in de buurt. Dat vind ik echt niet oké. Daarom moet je deze game ook zo snel mogelijk multiplayer spelen.
- Het is misschien wel iets té snel. Het gaat zo rap dat je de obstakels op de baan vaak niet op tijd kan zien om in te grijpen, waardoor je een level pas na een keer of drie haalt. Wat overigens geen straf is.
- Het aantal banen is beperkt en sommige tracks lijken erg op elkaar.
- De boss-battles zijn makkelijker dan de races zelf. Hier klopt iets niet!?
- Suf verhaal en de kaarten die je verdient zijn net zo suf.

HALEN ALS

- Je hartje nog steeds sneller klopt van Sonic.
- Je van snelheid en weirde actie houdt.
- Je kermis de shit vindt.

SONIC RIVALS





Alsof je thuiskomt na een avondje stappen.

"HET GAAT ZÓ SNEL EN ER GEBEURT ZÓ VEEL DAT JE HET NAUWELIJKS KUNT VOLGEN."



Dikke kans dat Sonic de kermist.

CONCLUSIE

Sonic maakt het misstapje op de Xbox 360 helemaal goed met dit avontuur op de PSP. Ik waande mezelf weer even terug in de jaren dat Sonic nog het mannetje was.

MAARTEN

SCORE 77

De Story mode speel je in één dag uit, maar Sonic Rivals houdt je nog langer in z'n greep door verschillende gamemodes (multiplayer) en verschillende characters. No way dat je binnen een dag alle 150 kaarten hebt vrijgespeeld!

SONIC RIVALS
PSP
SEGA / BACKBONE ENTERTAINMENT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

LEREN OMGAAN MET DE Wii



Gamers en non-gamers staan inmiddels massaal te springen voor de next-gen van Nintendo. En geef ze eens ongelijk want de Wii is vernieuwend, betaalbaar en levert alleen maar vette fun op! Toch?

Je kunt vinden van de Wii wat je wilt maar het apparaat brengt wel wat probleempjes met zich mee. Denk je eens in: je bent een dikke vanslop en zit met je vette reet altijd in je luie stoel. Voor je staat je console, naast je een pot bier en een zak chips en in je handen een controller. Tot de dag dat je een Wii aanschaft...

Je begint te zwengelen, te zwiepen en te zwaaien. De hele dag door! Tennissen, boksen, golfen, daar draai je ineens je hand niet meer voor om... ehm nou ja, eigenlijk juist wel, als je begrijpt wat ik bedoel.

Wii ARM

Als deze dikke, fictieve Wii-gamer de volgende dag wakker wordt, zal hij zich voelen alsof ie net een marathon heeft gelopen met de doodskist van z'n schoonmoeder op z'n schouders: pijn in z'n arm, elleboog en pols. Als je ineens fanatiek met de Wii speelt, ga je namelijk je (ongetrainde) spieren en gewrichten heel zwaar belasten.

Ik vroeg de mening van een deskundige: Cesar therapeute M. Heereman. Zij heeft de next-gen van Nintendo eens goed bestudeerd en voorziet de nodige problemen.

TE ZWAAR

Heereman: "In Nederland is meer dan de helft van de bevolking te zwaar. Vanuit dat oogpunt is het dus alleen maar goed dat mensen met de Wii gaan spelen. Van bewegen word je fit en dat vermindert de kans op hart- en vaatziekten.

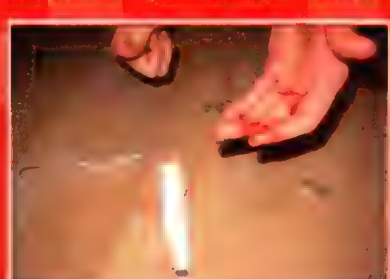
Het probleem is dat mensen zich niet verdiepen in de techniek van een spel. Je moet bijvoorbeeld eerst even rekken voordat je wild gaat doen. Waarom denk je dat je een warming-up en cooling-down bij het sporten nodig hebt?

Daarnaast moet je voordat je aan de gang gaat, eerst zorgen dat je de ruimte hebt. Het is ook belangrijk om de bewegingen op te bouwen. Dus ga niet gelijk non-stop spelen. Denk er ook aan dat je goede schoenen aandoet zodat je niet na een wilde beweging onderuit gaat. En als je last krijgt, schroom dan niet om eventueel medische hulp te vragen."

TENNISSEN

Buiten deze voorspelbare blessures zijn er ook zat andere voorbeelden die erop duiden dat de mensheid nog even aan de Wii moet wennen. Op het internet verschijnen inmiddels talloze grappige verhalen en filmpjes van idioten die er duidelijk nog niet klaar voor waren.

De eigenaar van de hand op onderstaande foto bijvoorbeeld. Deze enthousiaste Wii'er serveerde in Wii Sports zo lomp dat hij zijn hand, met daarin de Wiimote, keihard tegen de lamp aan het plafond mepte. Zonde van de lamp en de Wiimote... Dit is maar één situatie uit de berg die ik tegenkwam tijdens mijn speurtocht naar Wii ongelukjes.



Nog een opmerkelijk geval: een hand is knock out geraakt tijdens Wii Sports. De dader maakte een prachtige backhand. Dat dan weer wel...

MEP MET STRAP

Nintendo voorzag dat enthousiaste meppen en rossen met de afstandsbediening al, en daarom zit er een polsstrap aan de Wiimote. Laat je de remote los, dan hangt ie





nog aan je pols: handig! Alleen gaat deze theorie niet op als je de strap niet gebruikt, of als, zoals bij de kerel op bovenstaande foto, de strap het begeeft. Gevolg: een kapotte beeldbuis.

NINTENDO WAARSCHUWT

Niet alleen onze deskundige waarschuwt, ook Nintendo doet dat. Dat zie je bijvoorbeeld als je de Wii aanzet, maar ook Shigeru Miyamoto en Satoru Iwata vragen de mensen bewust om te gaan met de afstandbediening. Je hoeft namelijk niet hard te rammen om de games te spelen. Daarnaast is men op zoek naar nieuwe methoden om mensen ervan te weerhouden dat ze de Wiimote tegen het beeldscherm smijten.



Wii HAVE A PROBLEM

Onderstaande foto is het resultaat van een stoere man die bij een eindbaas in Zelda even z'n vriendin wilde helpen. Vervolgens begon de man met de motoriek van een blinde zeehond te zwaaien en gaf zijn vriendin een wel heel abstract kerstkadootje. Dit oogt (haha) voorlopig toch wel als de pijnlijkste verwonding die we tegengekomen zijn op 't internet.

We vonden dit prachtverhaal op www.wiihaveaproblem.com. Keurig netjes hebben ze daar alle Wii ongelukken geordend.



Wii-GASM

Zoek eens op www.youtube.com naar 'Crazy Girl On Wii'.

Je ziet een vrouw boksen op de Wii. Het is duidelijk dat het voor haar de eerste keer is. Met het zweet op haar voorhoofd maakt ze de gekste bewegingen en geluiden (vandaar Wii-gasm).

Ja jongens, de Wii is er ook voor je moeder!



SUPERMAN RETURNS

Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Nee, het is het hoesje van Superman Returns dat door Jeroen snoeihard uit het testhok wordt geworpen!

JEROEN ZIET ZE VLIEGEN

Superman is altijd een superheld geweest die ik nooit wilde zijn. Ik had niets met die perfecte Amerikaan, met die blinkende tanden, die kaarsrechte scheiding in dat altijd goed zittende gitzwarte haar. Om nog maar te zwijgen over die pyjama die hij droeg. Nee, ik was meer fan van de X-Men en Spider-Man... dat waren pas supermannen!

VLIEGEN, VECHTEN, VLIEGEN...

Echter, nu ik een tijdje in de huid van Superman heb doorgebracht, heb ik meer respect voor hem gekregen. Ik zou tenminste niet willen ruilen met deze superheld. De mensen die de fictieve stad Metropolis bevolken zou ik gewoon aan hun lot overlaten. Je wordt echt gek van die gasten. Bij iedere scheet die ze dwarszit roepen ze om hulp. "Help Superman er zijn robots in de straat!" En hup, daar gaat je rust. Ben je net even aan 't genieten van een ontspannen vlucht door de geluidsbarrière, word je weer gestoord door het gekerm van die zeikerds. Dus je vliegt naar de plek des onheils, ramt de stukken blik aan schroot en de hele stad is weer happy de peppie. Je verdient er ook nog eens wat ervaringspunten mee. Altijd handig.

Klusje geklaard, dus je besluit weer verder te gaan met waar je mee bezig was. Juist, effe lekker ontspannen vliegen. Er gaat namelijk niets boven vliegen in dit spel, je voelt je zo vrij als een vogel. Je stijgt dus op en... "Help, superman, help ons!" Nog geen 200 meter bij je vandaan ontstaan uit het niets weer enkele robots. Als speler verbijt je jezelf, maar je denkt 'het zal wel bij het takenpakket van deze superheld horen'. En dus land je weer, ram je de robots aan gort, stijgt op, vliegt wat over Metropolis en... "Help, help..." Dit was het moment waarop het genoemde hoesje mijn hand sneller dan een suizende kogel verliet...

ZOEF!!!

Superman is eentonig, saai en gewoon irritant! Behalve dan het vliegen, dat geeft een heerlijk bevrijdend gevoel. De stad Metropolis ligt aan je voeten, je kunt gaan waar je wilt en dat met één druk op de knop. Je schiet als een vuurpijl het luchtruim in en raast sneller dan het geluid door de straten van Metropolis. Heerlijk. Zo moet het voelen om Superman te zijn. Maar dat gevoel wordt teniet gedaan door de verschrikkelijk eentonige gevechten die je moet leveren met nietszeggende robots of vliegende draken. Gevechten die neerkomen op geestdodend knoppen rammen.
Er is geen verhaal dat je volgt, er gebeuren gewoon wat vervelende dingetjes in de stad en als je niet in actie komt, zal de stad vernietigd worden.

"SUPERMAN IS EENTONIG, SAAI EN IRRITANT!"

ROMMEL

De titel van de game luidt: Superman Returns: The Videogame. Maar deze videogame heeft niets met de gelijknamige film te maken, en slaagt er ook allerminst in om je een onvergetelijk avontuur te bezorgen.
Zoals ik al zei: het vliegen geeft een geweldig gevoel, verder is het echter teleurstellende rommel. Superman Returns... maar van mij had hij weg mogen blijven.

HALEN ALS

- Je ervan droomt te kunnen vliegen.
- Je kickt op saaie games.
- Je in een Superman pyama slaapt.

SUPERHELDEN GAMES

Gelukkig zijn er ook goede superhelden games te vinden. We zetten er een paar op een rijtje.
Spider-Man is bijvoorbeeld een erg goed uitgewerkt superhelden avontuur.
Spider-Man 2 was wellicht iets minder goed maar nog steeds een mooi afgewerkt product.
X-Men Legends en **X-Men Legends 2** zijn meer hack and slash RPG's maar de superhelden wereld werd goed in beeld gebracht.
Marvel Ultimate Alliance is een sfeervolle spin-off van de X-Men Legends games, met veel verschillende superhelden.
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction is weer wat meer te vergelijken met Superman. Als speler heb je veel vrijheid en dat wordt hier bijzonder goed uitgewerkt.
Goede Superman games zijn er helaas nooit geweest, en Superman Returns kan daar geen verandering in brengen.





Zelfs superhelden moeten doorwerken na hun vijfenzestigste.



Er is maar één man die z'n eigen bullet-time kan creëren...

SUPERMAN OP DE DS

Als je dacht dat het niet slechter kon, moet je de DS versie eens proberen.







CONCLUSIE

Niet zo super man. Driewerf BAH!

JEROEN

SCORE **40**

Na een uurtje of tien heb je alles gezien.

SUPERMAN RETURNS
XBOX 360 / PS2 / XBOX / DS
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
12+

JAN GENIET VAN OLD SCHOOL ADVENTURE

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Een van oorsprong ietwat lullige held, een nog lulligere speltitel en een genre dat bijna is uitgestorven... en toch is Runaway 2 volgens Jan een hele leuk game geworden.



Hoewel de subtitel The Dream of the Turtle doet vermoeden dat we hier met een spelleke in de leeftijdscategorie 3 tot en met 6 jaar te maken hebben, weten de kenners natuurlijk beter. Runaway 2 is het vervolg op een van de lolligste adventures uit 2003. Een adventure dat bovendien trouw is gebleven aan de handgetekende stijl uit het origineel en niet krampachtig 3D is gegaan.

PIXEL HUNTING

Het eerste dat me opviel bij The Dream of the Turtle is de extreme make-over van held Brian. Zijn transformatie van sulletje tot gebruinde surfdude is gerechtvaardigd, maar als je de twee packshots van beide games naast elkaar legt, zou je denken dat je met twee verschillende helden speelt.
Niet dus, en ook de gameplay is gelukkig redelijk intact gebleven. De ontwikkelaar heeft wèl wat gedaan aan het adventure-spook dat pixel hunting heet, waardoor je nu niet iedere vierkante micrometer van het scherm hoeft af te scrollen. Puzzels zijn nog steeds lekker absurd en daarmee betuigt Runaway 2 eer aan een van de beste adventure series ooit: Monkey Island. Ook op andere plekken in de game refereert het spel aan deze klassieke Lucas Arts topper; een leuk extraatje voor de fans.

> "GEWOON RONDLOPEN, OVERAL OP KLIKKEN, LUISTEREN NAAR KOMISCHE CONVERSATIES... IK WAS ALS EEN KIND ZO BLIJ."

LOLLIG

Brian en vriendin Gina rollen wederom van de ene netelige situatie in de andere (het spel begint met een neerstortend vliegtuig en slechts één parachute aan boord) en zo zie ik het graag. De humor en de conversatie zijn sterk waarbij Brian meerdere keren tegen jou, de speler, begint te praten als hij het ook even niet meer weet.
Sowieso zijn de meeste opmerkingen behoorlijk scherp zodat ook het aanklikken van voorwerpen en het combineren ervan een lollige bezigheid blijft. Dit gegeven kennen we eveneens uit Lucas Arts' eerdere games, maar het cliché 'beter goed gejat dan slecht verzonnen' gaat hier helemaal op.
Grafisch had ik het idee naar een animated cartoon te kijken. De felle kleuren spatten van het scherm en dik aangezette, cel shaded lijntjes completeren het geheel.



ALS EEN KIND

Ik moet eerlijk bekennen dat ik eigenlijk niet erg met het verhaal bezig was, simpelweg omdat ik me zo happy voelde onder de fraai getekende zon op dat tropische eiland. Gewoon rondlopen, overal op klikken, luisteren naar komische conversaties... ik was als een kind zo blij!
Maar ook ik kwam er natuurlijk achter dat die geheime militaire basis een rol speelde in het geheel en dat Gina wellicht gekidnapt was. Hoe dan ook, de ruim honderd verschillende locaties (schermen) zijn allemaal met liefde en humor in elkaar gesleuteld.
Fans van komische, bij vlagen bizarre puzzeladventure gameplay van weleer worden met deze Dromende Schildpad dan ook op hun wenken bediend.

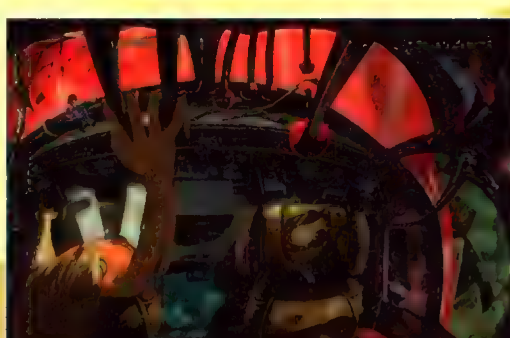
HALEN ALS

- Je Sam & Max: Episode One alweer hebt uitgespeeld.
- Myst op de PSP jouw miskoop van 2006 was.
- Je Gina best wel een lekkere chick vindt.



RUNAWAY 3

Nog voordat de game hier in de winkels lag, bevestigden de makers reeds dat ze met deel 3 bezig zijn! Blijkbaar heeft men nog meer amicale avonturen in petto voor Brian en Gina. Zolang de getekende stijl maar behouden blijft, hebben ze mijn zegen!

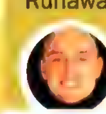


Hij wist niet dat dit type Fokker bekend stond om de vele crashes in drassige gebieden. Dit model vliegtuig werd ook wel modder fokker genoemd.



CONCLUSIE

Heerlijk, dat er nog steeds adventures als dit worden gemaakt. Zo dolkomisch als Sam & Max wordt het nooit, maar een verdraaid goed alternatief is Runaway 2 zonder meer.


JAN

SCORE 80

Een adventure als dit speel je in een paar dagen uit en daarna zet je 'm in de kast, netjes naast het origineel. Om vervolgens te mijmeren over het eventuele derde deel...

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
PC
PENDULO GAMES / FOCUS / CDV / ATOLL SOFT
1 SPELER
12+

CONTACT

JEROEN VERBREEKT HET CONTACT

Een maand geleden had Jeroen contact met een professor die zijn hulp inriep. Nu, een kleine maand later, lijkt het erop alsof Jeroen het contact resoluut verbreekt.



Eindelijk... hier heb ik naar uitgekeken. Gewoon de DS dichtklappen, het apparaat uitzetten en het schijfje in de kast gooien om het nooit meer tevoorschijn te halen.
Zoals je wellicht hebt gelezen, begon ik vorige maand vol goede moed aan dit avontuur.
Dat je als speler echt één werd met de wereld van Contact, leek een veelbelovend begin. Op het bovenste scherm hield de professor je nauwlettend in de gaten en voorzag hij je van tips, terwijl ik als speler op het onderste scherm het hoofdfiguurtje (ik had hem Jan genoemd) opdrachtjes gaf. Zo kon ik met simpele tikjes op het scherm Jan aan laten vallen, ergens naar toe laten lopen of 'm eten laten klaarmaken.
Ik waande mezelf God en Jan deed alles wat ik van hem verlangde. Echter, naarmate het avontuur vorderde, verloor ik de lol in het spelen van God en begon ik me zelfs te ergeren aan van alles en nog wat.

GROEI

Het grootste probleem is dat Contact te makkelijk is en dat de nadruk van het avontuur te veel ligt op het groeiproces van "Jan", terwijl in zo'n beetje ieder ander rollenspel de nadruk ligt op de gevechten en het avontuur zelf.
In Contact raakt het verhaal op de achtergrond en bestaan de gevechten uit weinig meer dan simpele point and click acties. Ik tik op een vijand, kies voor aanvallen en stuur Jan op het doel af.
Door Jan van alles en nog wat te laten doen, groeit hij. Zo zal hij sneller lopen naarmate ik hem steeds maar weer op en neer laat joggen en wordt hij behendiger met het wapen dat hij hanteert. Hierdoor worden zijn aanvallen met dat wapen krachtiger en ook zal hij sneller aan kunnen vallen.
Ik kan Jan ook meer wijsheid geven door hem boeken te laten lezen, en natuurlijk kan ik Jan leren koken, vissen en zelfs meisjes laten versieren!

ETEN

Jan kan niet alles tegelijk en is daarbij afhankelijk van z'n outfit. Draagt hij bijvoorbeeld de kleren van een kok, dan kan hij koken en speciale koksmessen hanteren. Dat koken heeft overigens een groot voordeel want zo kan Jan eten bereiden waardoor zijn gezondheid toe kan nemen.
Probleem is echter dat er genoeg ander etenswaar te koop is en dat dit ook nog eens sneller verteert waardoor Jan meer tot zich kan nemen. Daar komt bij dat eten ook nog eens vrijwel gratis in de diverse winkels ligt en zo kun je je wel voorstellen dat de koksmuts in feite nutteloos is.

SAAI

Door dit soort zaken wordt het spel alleen maar makkelijker en doordat de gevechten sowieso weinig interessant zijn en het verhaal weinig om handen heeft, ligt de verveling op de loer.
Zo kun je dus een in potentie erg toffe game, in de praktijk tussen wal en schip laten vallen.
Contact is een typisch gevalletje van net niet. Ik was dan ook gewoon blij toen ik de game had voltooid en het aan de kant kon leggen. Ik kon het contact voorgoed verbreken.

RPG'S IN OVERVLOED
Na maanden zoeken naar een beetje leuke rollenspellen voor de DS lijkt er eindelijk sprake van een serieus aanbod. Na Children of Mana, Contact, Final Fantasy III, verschijnt binnenkort Magical Starsign en ook de toekomst ziet er rooskleurig uit. Ik noem een Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (zie screen) en Dragon Quest IX. Het lijken mooie tijden voor de RPG liefhebbers te worden.





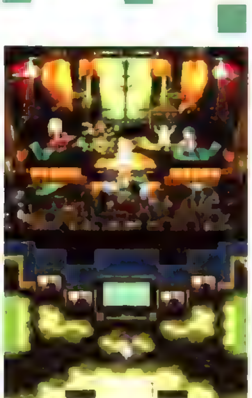
CONTACT





"EEN IN POTENTIE ERG TOFFE GAME, DIE IN DE PRAKTIJK TUSSEN WAL EN SCHIP VALT."





Deze leadzangeres stond bekend om haar cont-act.







HALEN ALS
- Je eens iets anders wilt proberen op RPG gebied.
- Je geen genoeg van RPG's kunt krijgen.
- Je houdt van geestdodende en saaie [illegible]

CONCLUSIE



JEROEN

SCORE 69

Na een uurtje of 25 heb je de game uitgespeeld.

GRASSHOPPER MANUFACTURE INC / RISING STAR
DS
1 - 2 SPELERS
FEBRUARI 2007
3+

CALL OF DUTY 3

JAN RICHT ZIJN VIZIER OP DE WII



Eén ding; schiet nooit in m'n rug zak.



(door: **Khain**)
Nee! Niet aan je ballen krabben met je Wii-mote!



(door: **Martiñata**)
Schade Deutschland alles ist vorbei!



Attentiiiiiii !!! Call of Dutiiiiiii driiiiiiiiii is er nu ook voor de Wiiiiiiii. Complete hysteriiiiiiii of eerder een deceptiiiiiiiii? Jan ging op inspectiiiiii.

Geef kinderen (lees: jongetjes) een tak van een boom of een stuk PVC pijp om mee te spelen en het voorwerp verandert automatisch in een zwaard of een geweer. De drang tot vernietigen en doden huist in ieder mens maar gelukkig weet 99,9 % die drang gedurende zijn of haar leven te bedwingen. Toch houden we allemaal van hakken en schieten en daarom heeft de Wii dan ook zoveel potentie. Ook ik verheugde me erop om, met mijn Wii-mote als geweer, de duivelse Duitsers van een extra lichaamsopening te voorzien.

> "DE Wii BESTURING KOMT NIET VOOR DE VOLLE 100 PROCENT UIT DE VERF."

NOOIT SAAI

Call of Duty 3 op de Wii begint behoorlijk heftig, en dan doel ik voor de verandering niet op de explosies, de brokstukken die in de rondte vliegen of de stofwolken die je naar adem doen happen – die zijn er ook – maar op de tutorial. Die is namelijk veel te kort. En aangezien het spelen van deze WO II shooter met de Wii controllers behoorlijk anders is dan met de Xbox 360 of PS2, zat ik het eerste uur ongelofelijk te hannesen. Beetje vreemd van de ontwikkelaar.
Als je het schieten met de Wii controllers eenmaal redelijk in de vingers hebt, krijg je een behoorlijk heftige shooter-on-rails voor je kiezen waarbij je nooit bang hoeft te zijn voor een saai moment. De ene missie is nog chaotischer en heftiger dan de andere en de granaatinslagen, bestormingen en schietpartijen vormen een aangename aanslag op je zenuwgestel.

BEETJE MINDER

Toch komt de Wii besturing niet voor de volle 100 procent uit de verf. Het richten en schieten met de remote controller werkt goed en is superleuk (je hebt echt het idee dat je een gun leeg knalt op je vijanden) en ook het besturen van je alter ego met de Nunchuk gaat prima maar het gooien van granaten gaat echt een stuk minder lekker.
Het gebruik van een granaat hoort een doelbewuste actie te zijn die slechts enkele seconden vergt, maar het gooien van granaten of rookbommen in CoD 3 kost meer tijd. Daarnaast werkt een en ander ook een stuk minder nauwkeurig doordat je meerdere knoppen moet bedienen en de camera dus wel eens verspringt. Verder herkent de game de Nunchuk werpbeweging van een granaat niet altijd.
Je kunt overigens wel een alternatieve besturing kiezen maar deel van de fun zijn natuurlijk toch die speciale Wii acties.



SINGLEPLAYER ONLY

Helemaal loos zijn de close action momenten waarbij je bijvoorbeeld een Duitser van heel dichtbij van je af moet vechten tijdens een ingezoomde worsteling. Hier stond ik als een gek heen en weer te duwen en te trekken met beide Wii controllers maar legde desondanks vaak het loodje.
Toch is CoD 3 in z'n totaliteit een goed speelbare game en houdt de actie je ongetwijfeld op het puntje van je stoel.
Heb je de game uitgespeeld dan zoek je je vervolgens een ongeluk naar de multiplayer opties in het hoofdmenu want… die zijn er helemaal niet! En dat is toch wel een fiks minpunt.

NOG MEER OORLOGSGEWELD

Medal of Honor en Call of Duty zijn al jaren geduchte concurrenten, maar MoH liet het deafgelopen jaren een beetje liggen. Terwijl de fans hun hoop gevestigd hebben op MoH: Airborne, kondigde EA ineens een nieuw, nu-gen deel aan: MoH: Vanguard. Deze game, waarin jij de rol speelt van Frank Keegan korporaal van de 82nd AirborneDivision, is speciaal gemaakt voor de PS2 en de Wii.
Leuk en aardig maar waar blijft #@&*#! die preview versie van Airborne?!!!

HALEN ALS

- Je geen Xbox 360 hebt.
- Je liever in je eentje speelt.
- Je ben uw Duitsers killen genoeg vindt.

CALL OF DUTY



CONCLUSIE

Call of Duty 3 is en blijft in singleplayer een meeslepende shooter-on-rails maar de soms wat stroeve controls en vooral het ontbreken van een multiplayer, zijn minpunten van belang.



JAN

SCORE **69**

Deze game heb je binnen 8 à 10 uur uit… en dat was het dan wel.

CALL OF DUTY 3
Wii
TREYARCH / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 SPELER
OUT NOW
16+

GUILD WARS NIGHTFALL

STEVEN HEEFT Z'N PETJE AF

Jeff Strain, een van de oprichters van ontwikkelaar ArenaNet, luide tijdens zijn gesprek met Steven eerder dit jaar niet uit zijn nek: "Ieder half jaar zal er een nieuw Guild Wars deel verschijnen", zo verkondigde hij; en zie hier: Guild Wars Nightfall.

> "DE NIEUWE SETTING DOET DE GUILD WARS TRADITIE VAN SCHITTERENDE OMGEVINGEN EER AAN."

Voor iedere MMO liefhebber die de twee voorgaande delen (Prophecies en Factions) niet heeft gebruikt om toe te treden tot deze online wereld, zal ik de opzet van Guild Wars kort samenvatten: je betaalt geen maandelijkse kosten en ieder half jaar verschijnt er een nieuw deel. Simpel toch?
Dit nieuwe deel kan bovenop je bestaande Guild Wars spellen worden geïnstalleerd of als stand-alone game, en introduceert steeds twee nieuwe klassen, aanvullende skills voor de bestaande klassen, een nieuw continent met een nieuw verhaal en een nieuwe setting, en een compleet nieuw gameplay element.
Belangrijk is het verzamelen van skills door middel van quests. Je kunt acht van deze verkregen skills meenemen op avontuur (deze plaats je op het scherm en klik je aan). Tot slot wil ik nog vermelden dat je alleen in steden andere spelers kunt tegenkomen, in de vele gebieden waar je op avontuur gaat ben je alleen met jouw teamgenoten en de vele vijanden.



PETJE AF

Goed, dat waren de feiten. Laten we die nu eens bekijken in het licht van Nightfall. De twee nieuwe klassen zijn de Dervish en de Paragon. Deze vechten respectievelijk met een grote zeis en een speer en hebben ondersteunende spreuken om zichzelf of teamgenoten te versterken. De nuances van deze klassen, alsmede de manieren om hen op te bouwen met talenten, gaan verder dan we gewend zijn van de serie. Het is knap hoe de opzet van Guild Wars er voor zorgt dat, ondanks de introductie van nieuwe klassen, de balans van de klassen nooit wordt verstoord; deze balans is immers het lastigste onderdeel van een MMO. Blizzard bijvoorbeeld worstelt nog steeds met de huidige klassen in World of WarCraft en heeft niet eens gedurfd nieuwe klassen op te trommelen voor de expansion. Voor iedere set van skills in Guild Wars is wel een counter te bedenken. Petje af dus!

BEWEGENDE MONDEN

De nieuwe setting is Elona, een soort buitenaardse Afrikaanse wereld die de Guild Wars traditie van schitterende omgevingen eer aandoet.
Er gaat ditmaal een grotser verhaal schuil onder de kap dan bij Factions, waar de extra nadruk op Player Versus Environment actie voor verantwoordelijk is. De belangrijkste nieuwe toevoeging op het gebied van gameplay (naast nieuwe missies, en de aanwezigheid van simpele puzzels in de dungeons) zijn de computergestuurde Heroes die je moet levelen en van uitrusting dient te voorzien.
Dit levert wel een boel extra geregel op en vraagt de nodige energie, maar voegt uiteraard variatie toe aan zowel de PvP als de PvE elementen.





Een negatieve kanttekening is de soms ietwat matige A.I. van de Heroes. Maar laat ik afsluiten met een positief bericht... tromgeroffel... in de cut-scenes zijn personages met bewegende monden te aanschouwen. Eindelijk!





GUILD WARS





HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

EEN NIEUW DEEL, EEN NIEUW BEGIN?

Het twee keer per jaar uitbrengen van een nieuw Guild Wars spel is een originele opzet die, afhankelijk van je MMO speelstijl, wel een probleem met zich mee brengt.
Je kunt met je bestaande personages wel het nieuwe land bezoeken en nieuwe skills gaan verzamelen maar de mooiste reis maak je met een nieuw personage. Dat betekent dus dat je eigenlijk ieder nieuw deel weer een personage moet opbouwen, en ondanks dat dit niet weken hoeft te duren, moet je daar wel zin in hebben.

CONCLUSIE

Ondanks de ietwat simpele A.I. van de Heroes vind ik Nightfall een sterkere toevoeging aan het Guild Wars universum dan Factions, ondanks de lagere score. De score zorgt er simpelweg voor dat deze in verhouding staat tot de recente scores van andere toppers, en betekent niet dat Nightfall geen geweldige RPG is. De game weet zich nog steeds knap te onderscheiden binnen het MMO genre.


STEVEN

SCORE **85**

Guild Wars mag dan een toegankelijke serie zijn, het blijft wel een MMORPG. Oftewel, er valt maanden speelplezier uit Nightfall te slepen.

GUILD WARS NIGHTFALL
PC
ARENANET / NCSOFT
ONBEPERKT AANTAL SPELERS
OUT NOW

12+

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

De Spyro serie staat bekend om zijn aantrekkingskracht op met name de jongere gamers. Onze redactie telt welgeteld één snotneus, dus was het snel besloten dat Maarten aan de gang moest met dat schattige draakje.

A New Beginning speelt zich af voor alle andere Spyro delen. Dat geeft mij mooi de gelegenheid om jullie op een overeenkomst tussen de paarse Spyro en Mozes te wijzen. Ze zijn namelijk beiden op een drijvend voorwerp in het water gedropt omdat hun leven in gevaar liep, in de hoop dat iemand hen zou vinden. Hoe het met Mozes is afgelopen zullen onze bijbelvaste lezers vast wel weten, maar Spyro (en da's natuurlijk veel belangrijker) werd opgevist door een libelle familie die besluit het kleine draakje groot te brengen.

LOSGESLAGEN

Misschien voel je het probleem al aankomen: een draak lijkt in de verste verte niet op een libelle en Spyro ontdekt dan ook al snel dat hij niet thuishoort bij de beesten die hem opvoeden, en gaat op zoek naar zijn roots.
Daarbij laat ie zich door niets of niemand tegenhouden. Spyro vecht als Zidane wiens zus voor een slettenbak wordt uitgemaakt, en die vechtlust heeft ie ook wel nodig want er zijn zoveel vijanden dat je echt helemaal los moet gaan.

BUTTONBASHEN

Dat 'helemaal los gaan' heeft echter ook z'n nadelen: na een kwartiertje had ik al een lamme duim van het rammen op de knoppen [Watje – Ed].
Nadenken over hoe je die vijandelijke bloem aan gort gaat slaan, is er niet bij; het is gewoon een kwestie van rossen op de knoppen, rennen en doorgaan. Erg simpel dus.
Maar als iets simpel is, gaat het vaak snel vervelen. Met als gevolg

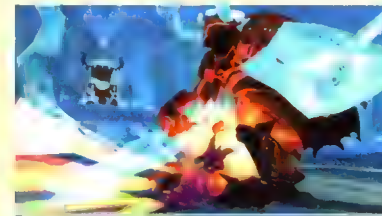


Draken hebben vaak last van brandend maagzuur. Vandaar dat Rita Verdonk altijd Rennies bij zich heeft.

dat je dit eenvoudige buttonbash werk, ondanks de in visueel opzicht vette actie, al snel voor gezien houdt. Wat wel tof blijft, is dat je met Spyro kunt vuurspuwen, alsof je in GTA onschuldige voorbijgangers afslacht met je flame thrower.

SIMPEL

De eenvoud is eigenlijk een beetje het verhaal van deze game. Verder heb ik niets origineels gezien en dus heeft deze game de platformliefhebber niets nieuws te bieden. Het was best leuk om een tripje te maken in het fantasielandje van deze tweedehands Yoshi, maar het wist mij gewoon niet lang genoeg te boeien.



Wisten jullie dat J.J. z'n bijnaam aan dit draakje te danken heeft? We noemen hem namelijk ook wel Spiero.

CONCLUSIE

Best een vermakelijk spelletje, maar geef hem liever weg aan iemand die jonger is dan jij. Veel jonger!

MAARTEN — SCORE 65

Toen ik weer begon te duimen wist ik dat ik deze game te lang aan het spelen was.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING
PS2 / GAMECUBE / XBOX
VIVENDI
1 SPELER
OUT NOW
7+

MADE MAN

Het gebeurt niet vaak dat je kan meeluisteren bij een vertrouwelijk gesprek tussen programmeurs. J.J. lukte het tijdens een tripje...

Programmeur A: Yo gast, dat hebben we mooi gedaan. Made Man is af en oh, oh, oh, wat kun je beestachtig lekker knallen in onze maffia-shooter.
Programmeur B: Ben je serieus blij met wat we gemaakt hebben? Dat knallen van jou is zo'n beetje het énige dat je kunt doen. Het is hersenloos vermaak!
Programmeur A: Wat zeur je nou, man? De mainstream gamer van tegenwoordig is toch hersenloos? Die wil toch alleen mensen afknallen! En zeg nou zelf, afknallen kun je in Made Man. Heb je onze 'rage-mode' gezien waarin je headshots geeft. Terwijl je 'sterf motherfucker, sterf' roept? Vet man!
Programmeur B: Wat nou vet! Hoe leuk is het om een CPU af te knallen die de A.I. van de poedel van Gerard Joling heeft. Je kunt er zo langs rennen. Waar is de uitdaging?
Programmeur A: Uitdaging? Voor de gemiddelde gamer is het aansluiten van zijn PS2 al een hele uitdaging... Die nitwits willen simpel knallen met stoere gasten wiens vocabulaire slechts uit scheldwoorden bestaat. Kijk maar naar GTA en Saints Row.
Programmeur B: Spoel je mond, dude! Die games hebben tenminste een goede verhaallijn, humor of vette actie. Hier krijg je een slappe lul van. Een standaardverhaal over een gast die bij de maffia wil, slecht ingesproken clichématig Sopranos taalgebruik. Levels die allemaal bestaan uit tachtig mensen die je moet doodschieten. En for god's sake, wat doet dat Vietnam level erin?
Programmeur A: Vietnamezen knallen natuurlijk! Dat is wat gamers willen tegenwoordig. Of negers afschieten of agenten of Chinezen. En die zitten er allemaal in!
Programmeur B: Nee man! Gamers willen zich een uitweg uit een door de developer ontwikkeld probleem knallen. Dat je na afloop van een level het gevoel hebt dat je ook echt iets hebt bereikt. De enige lol in Made Man is kijken hoe snel je de game kan uitknallen.
Programmeur A: Precies. Knallen! En dan het liefst in bullet-time. Die hebben we er ook ingestopt.
Programmeur B: Rot op, dit is de meest neppe bullet-time ooit. Het beeld vertraagt alleen, maar zip coole effecten, niks vette moves!
Programmeur A: En toch. Veel mensen gaan onze game kopen. Een puik doosje met een coole gast erop en kreten als 'maffia' en 'extreem bloederig' plus een lage verkoopprijs en ze lopen allemaal als kistkalveren naar de slachtbank.





CONCLUSIE

I rest my case. Ik ben te geschokt door wat ik gehoord heb om een conclusie te kunnen verwoorden.

J.J. — SCORE 46

Je knalt er inspiratieloos in een uur of vijf doorheen.

MADE MAN
PS2 / XBOX / PC
SILVERBACK STUDIOS / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+

TOMB RAIDER: LEGEND



Terwijl Core Design reeds bezig is met de opvolger, is hier eerst nog een keer Legend voor de GameCube.

Als je Legend al op een ander platform hebt gespeeld, is het volstrekt overbodig om opnieuw met Miss Croft op avontuur te gaan. Eidos en Core brengen deze game dan ook alleen naar de koddige kubus in de hoop de Nintendo achterban, die uitgehongerd op zoek is naar de laatste kruimels, te verleiden tot een van hun laatste aankopen. En dat is niet negatief bedoeld want al is Zelda: Twilight Princess natuurlijk de climax, als je Cube-only gamer bent en van action-adventures houdt, dan moet je ook deze Tomb Raider niet laten liggen.

AVONDJURK

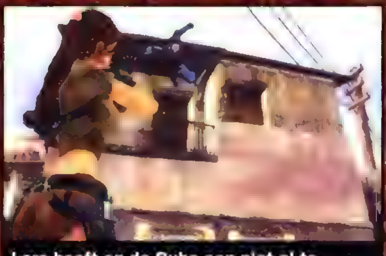
Teruggrijpend naar de old school Tomb Raider gameplay maar met hedendaagse looks, is Legend een avontuur geworden dat de serie waardig is.
Volgens goed Tomb Raider gebruik, reis je de hele wereld over en dat zorgt voor afwisselende levels.
Het ene moment rent Lara in haar avondjurk bovenop het dak van een Japanse wolkenkrabber, het andere moment probeer je een raadsel op te lossen in de Tombe van King Arthur.

De verzonken tombes en de met tropische vegetatie overwoekerde ruïnes bieden verreweg de mooiste plaatjes en leveren ook de leukste klimpartijen en puzzels op.



SCHERP PRIJSJE

TR: L is een game die ons eraan herinnert waarom we ook alweer van Lara Croft zijn gaan houden. Heel af en toe laat de framerate het afweten maar voor de rest valt er gewoon weinig aan te merken op deze game.
Een spel dat bovendien voor een (licht) gereduceerde prijs in de winkels ligt. En dat maakt Lara des te meer een vrouw naar mijn hart.



Lara heeft op de Cube een niet al te strakke framereet.

CONCLUSIE

Als de nieuwe Zelda het laatste avondmaal is voor de GameCube, dan is Tomb Raider: Legend absoluut het koninklijke toetje.



JAN

SCORE **80**

Als je goed je best doet, is het na een uur of acht helaas over met de prettige avonturen die je met Lara mee hebt mogen maken.

TOMB RAIDER: LEGEND
GAMECUBE
EIDOS / CORE DESIGN / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
12+

XBOX 360

SONIC THE HEDGEHOG



Beste Sonic,
Er is iets dat ik even kwijt moet. Samen met Donkey Kong ben jij al vele jaren mijn favoriete gamecharacter.
Ik heb echter nooit de moed gehad om je een brief te sturen. Maar omdat het bijna Valentijnsdag is, leek me dit een mooie gelegenheid om je eens te laten weten hoe de zaken ervoor staan.

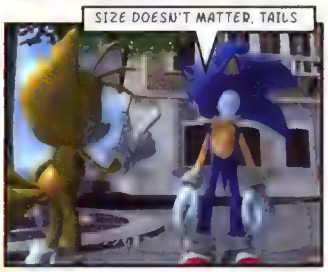
VROEGER WAS ALLES BETER

Wat was het fantastisch om samen met jou door al die vette 2D-levels te sprinten en al die ringetjes te verzamelen. Echt, ik heb er zelfs aan gedacht om jouw kapsel te nemen! Kun je nagaan!
Maar goed, voordat je met een hard plassertje onder je bureau zit te spelen, de eigenlijke reden waarom ik je schrijf is dat jouw spel op de Xbox 360 me niet zo goed bevallen is...
Je rent daar veel te snel rond in een wereld waarin je niet thuishoort. Je sprint zo hard dat de camera je amper kan volgen, en je zit in een verhaal dat zo uitgekauwd is als het kunstgebit van Ed.
Kom op, een prinsesje redden? Dat is zo 1999! En het is een MENS!? Niet eens een geile egelchick!
Oké, je ziet er dan wel erg vet uit in 3D, maar mijn 360 werd er een beetje overspannen van! Om de vijf seconden een laadscherm in beeld; daar zit ik echt niet op te wachten hoor!

RED JEZELF!

Kom op snelle Jelle! Je kunt toch nog best laten zien waarom mijn hartje ooit sneller klopte voor jou? Ik wil de oude Sonic terug, en niet een tweedehands Lord of the Rings verhaaltje met Sonic in een mensenwereld!
Red jezelf in plaats van die suffe prinses Elise! Laat me weer van je houden!

Groeten van een fan met liefdesverdriet.





CONCLUSIE

Ik vond dit een triest weerzien met mijn oude held. Ik moet je dan ook afraden om deze game in huis te halen.



MAARTEN

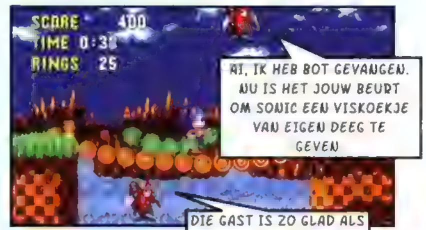
SCORE **40**

Na een uurtje of twee gaan er zoveel dingen irriteren dat je die grote, ronde knop op je Xbox 360 subiet ingedrukt houdt.

SONIC THE HEDGEHOG
XBOX 360
SEGA
1 SPELER
OUT NOW
3+

SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

Omdat het tegenwoordig een rage is om oude meuk opnieuw uit te brengen, knalde ook Sega de nodige retro shit op een disk. Worden we blij van zo'n schijfje met Mega Drive toptitels van weleer? We vroegen het Maarten.





Ik heb altijd al een hekel gehad aan oude games die zonder enige aanpassing opnieuw worden uitgebracht. Ik vind het getuigen van een gebrek aan creativiteit en makkelijk meeliften op successen uit het verleden.
Feitelijk is ook Sega's Mega Drive Collection niets anders dan oude shit op een nieuw schijfje, alleen zou ik 't in dit geval, bij hoge uitzondering, geen oude meuk willen noemen maar met zorg geselecteerde, historische documenten.

HELEMAAL GOED

Ik ben dan ook erg in mijn nopjes dat ik deze disk inmiddels als vaste behuizing in mijn PSP-hoesje heb zitten. Het is echt tof om 16-bit pareltjes als Sonic the Hedgehog, Shinobi III, Golden Axe, Phantasy Star II, III en IV en Virtua Fighter altijd bij de hand te hebben.

De collectie bestaat in totaal uit 27 games die via een overzichtelijk menu aan je worden gepresenteerd. Ze zijn bijna allemaal de moeite waard om weer even in de schijnwerpers gezet te worden.
Van acrade actie tot RPG's en puzzelgames; het is allemaal vertegenwoordigd. Je kunt dus moeilijk zeggen dat het jouw genre niet is. Ook erg handig is de mogelijkheid om te saven wanneer je maar wilt. Dat is wel eens anders geweest!

GESCHIEDENISLES

Deze verzameling is, naast pure nostalgie, voor iedereen die de Sega Mega Drive/Genesis gemist heeft, de ultieme kans om zijn kennis van de gamegeschiedenis bij te spijkeren. Er is namelijk een shitload aan informatie te vinden over wanneer de game uitkwam, wat het verhaal er achter is en de nodige leuk weetjes. Er zijn zelfs unlockable interviews met ontwikkelaars vrij te spelen. Da's nog eens andere koek dan die saaie geschiedenislessen op school.
Je PSP verandert tijdens het spelen van deze compilatiedisk in een draag- en speelbaar Sega Mega Drive museum. Het geluid, het beeld en de controls; het is perfect geëmuleerd en klopt allemaal.
En zeg nu zelf... 27 games voor nog geen dertig euro; waar vind je dat tegenwoordig nog?



CONCLUSIE

Eindelijk eens een compilatie waar ik blij van word. Scoren die hap dus, al is het alleen maar voor de nodige (retro) afwisseling die je naast GTA en Killzone best wel kunt gebruiken.



MAARTEN

SCORE **80**

Aan deze 27 oudjes kun je net zoveel tijd besteden als je wilt.

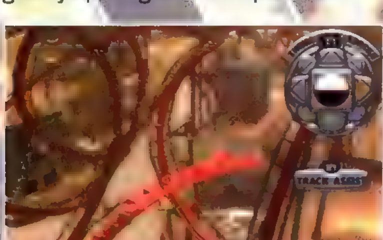
SEGA MEGA DRIVE COLLECTIONS
PS2 / PSP
SEGA / BACKBONE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW
12+

THRILLVILLE



**Kinderen houden van pretparken. Een game uitbrengen waarin je die parken zelf kunt maken lijkt dan ook makkelijk scoren voor een uitgever. Vandaar dat, na EA en Atari, nu ook LucasArts zich in dit genre mengt.
We trokken de speen uit de mond van het enige kind op de redactie en vroegen hem Thrillville te checken.**

In Thrillville ben je de manager van een pretpark. Een pretpark zeg je? Lekker origineel, want wie kent er Themepark en Rollercoaster Tycoon niet? Toch is Thrillville net effe een tikkie anders.
Je start namelijk al met een park, in plaats van dat je je accomodaties van het begin af aan zelf opbouwt. Daarnaast kun je zelf wedstrijden organiseren in je attracties om geld te verdienen en scores neer te zetten. Met dat geld maak je vervolgens je park groter en specialer.



Je moet remmen als de sporen roodsein.

MANUSJE VAN ALLES

Je werkzaamheden lopen uiteen van het trainen van personeel, het rijden in attracties, tot het houden van domme conversaties met bezoekers. Maar in Thrillville behoort ook het schoonmaken met een bladblazer (in de vorm van een minigame) tot het takenpakket van een pretpark manager. Niet echt logisch, maar dit spel is dan ook meer een mix van verschillende minigames, het bouwen van vreetstalletjes en customizen van achtbanen dan een zuivere management sim.

De minigames zijn aardig (zo is bijvoorbeeld minigolf best vermakelijk) maar niet zo hoogstaand dat dit een onderdeel is waar je de game voor aanschaft.
Je kunt ook een ritje maken in de achtbaan, maar ik vraag me af wie daar op zit te wachten.

IEMAND MOET HET DOEN

Aan het begin van de game wordt er gezegd: "Being the manager of a park is a tough job, but hey! Someone 's gotta do it!" Inderdaad, iemand moet het doen. Precies dat gevoel had ik toen ik J.J. naast me Lost Planet zag spelen op de Xbox 360 en ik Thrillville aan het reviewen was: iemand moet het doen...





CONCLUSIE

Ik raakte een beetje in de war van deze game. Is het een partygame? Is het een sim? Een goede mix is het in ieder geval niet. Daarnaast ziet het er grafisch gezien erg slecht uit en dat hoeft niet voor een van de laatste PS2 games.



MAARTEN

SCORE **56**

De meeste onderdelen in deze game smaakten naar aanmaaklimonade zonder prik, waardoor het voor mij bij een eenmalig bezoekje aan Thrillville bleef.

THRILLVILLE
PS2 / PSP / XBOX
LUCASARTS / FRONTIER / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
7+

GITAROO MAN LIVES

Gitaroo Man Lives is een spelletje waar je echt happy van wordt, en als er iemand momenteel niet happy is, is het Maarten wel. Het been van baklap junior ligt in tweeën dus misschien dat dit Japanse gitaarmannetje hem een beetje kan opvrolijken.



Bij vechten denkt een normaal mens aan gebalde vuisten, scherpe zwaarden of ratelende mitrailleurs. Maar hoewel het vechten in Gitaroo Man Lives centraal staat, zul je dergelijke brute wapens niet tegenkomen. Je zult het moeten doen met een elektrische gitaar, maar je mag er niet eens mee meppen; je moet erop spelen! Je kruipt in de huid van U-1, een loser die helemaal niets kan. Totdat zijn hondje hem wijsmaakt dat ie door het spelen op z'n gitaroo de wereld kan redden, want U-1 is namelijk de laatste Gitaroo Man. Oké, slaat nergens op natuurlijk maar bij een vadsige loodgieter met een snor die een bloedmooie prinses redt, stellen we ook geen vragen.

DE BATTLE

Hoe dan ook, een gevecht bestaat uit drie delen. Ten eerste moet je je gezondheidsmeter vol krijgen door zo min mogelijk fouten te maken bij het spelen van een nummer. Dat houdt in dat je de analoge stick in de goede richting duwt en je op het juiste moment het rondje indrukt. Ritmegevoel komt hierbij van pas. In de tweede fase ga je 'matten'. Door foutloos te spelen, zie je langzaam de healthbalk van je tegenstander leeglopen. Maar... het slachtoffer kan ook aanvallen uitvoeren. Die moet jij afweren door heel rap de goede knopjes in te drukken. Dit 'aanvallen' en 'verdedigen' wisselt elkaar in hoog tempo af en is echt leuk om te doen. In de laatste fase, de finale, deel je de genadeklappen uit, en nu lijkt het allemaal nog wat sneller te gaan. Vergelijk het met een verlenging, een eindsprint, de laatste ronde of het Haags kwartiertje.



Hahaha... Burger Queen... Da's nog leuker dan Kentucky Fried Sparrow, De Wespenkorf of Droom & Vleesman.



Of je zou kunnen winnen van Mojo King Bee? Tjakirah...

GOEDKOOP

Ik vind Gitaroo Man Lives een toffe game omdat het lekker ouderwets simpel is maar toch heel vermakelijk. Het feit dat het precies dezelfde game is die ik vier jaar geleden op mijn PlayStation 2 speelde, voelt een beetje cheap aan. Ook de laadtijden zijn tergend lang. Maar aan de andere kant; het was toen tof en origineel, en dat is het nu nog steeds. Of heb jij iets dergelijks al in broekzakformaat gespeeld?

CONCLUSIE

Een oersimpel, maar zeer vermakelijk Japans spelletje waar je helemaal van opfleurt. Overigens vrijwel identiek aan de PS2 versie van vier jaar geleden.



MAARTEN

SCORE **75**

Na een dag was ik vrolijk genoeg en hield ik het voor gezien.

GITAROO MAN LIVES!
PSP
KOEI
1 – 4 SPELERS
OUT NOW

3+

ER ZIT MUZIEK IN MOBILE PHONES

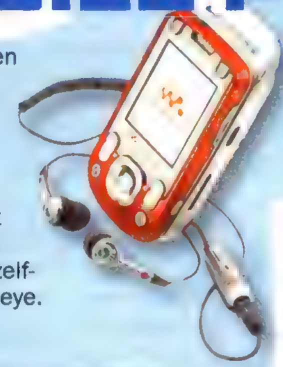
Het is je natuurlijk niet ontgaan dat steeds meer mobile phones in de markt worden gezet als MP3 spelers. Natuurlijk kun je tegenwoordig met zo'n beetje iedere telefoon muziek beluisteren maar er zijn slechts een paar telefoons op de markt die daar daadwerkelijk voor gemaakt lijken te zijn.

Wanneer mobieltjes zich manifesteren als MP3 speler zie je dat in eerste instantie aan het uiterlijk. Zo is bij veel sliders of fold-phones het numerieke toetsenbord weggestopt en zijn alleen maar de vier knoppen zichtbaar (de play, stop en skip knoppen) die je nodig hebt om je muziek mee te luisteren.
Ook een hoofdtelefoon (die standaard bij de meeste 'MP3 phones' zit) verraadt dat iemand een 'muziek-mobiel' gebruikt. Veel hoofdtelefoons hebben bijvoorbeeld een kleine afstandsbediening.
Sony-Ericsson is vermoedelijk de belangrijkste producent die de Walkman nieuw leven inblaast door middel van de mobiele telefoon maar ook andere bedrijven zien muziek in de mobieltjes. Zo heeft Samsung onlangs de X830 gelanceerd, een ultra smalle telefoon met 1gigabite aan geheugen die, je raadt het al, in feite een MP3 speler is waar je ook nog eens mee kunt bellen.



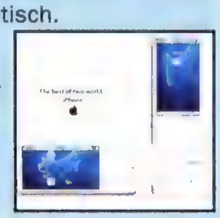
KOPEN

Liedjes op je telefoon zetten kan op verschillende manieren, denk aan een CD'tje thuis rippen en de MP3's op een kaartje zetten en dan via een kabel of Bluetooth op je telefoon zetten. Nog makkelijker zou het natuurlijk zijn als je gewoon MP3 muziek online zou kunnen kopen maar dat kan in principe alleen als je een toestel hebt dat bijvoorbeeld UMTS ondersteunt.
Er zijn echter ook providers die middels een eigen online winkel al muziek ter download aanbieden. Denk aan Sony die middels Connect muziek aanbiedt of Nokia die datzelfde doet via Loudeye.



IPHONE

Alles leuk en aardig maar waar wij hier echt op zitten te wachten, is de iPhone van Apple. Er zijn al wat mok-ups van de telefoon op internet verschenen maar er is helaas nog niet veel concreets te vinden en Apple laat ook nog maar weinig los. De combinatie van mobieltje en de muziekwinkel iTunes lijkt een gouden toekomst te hebben. De iPod is razend populair en als je er ook nog eens mee kunt bellen dan is dat natuurlijk fantastisch.
Tot die tijd wachten we gespannen af óf en vooral wanneer de iPhone op de markt verschijnt.



MEEST IRRITANTE WALLPAPER

HET MEISJE MET DE PREI



GAMES

RAINBOW SIX VEGAS

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Ook Rainbow Six Vegas is inmiddels op de mobiel van de partij. Het is een uitgebreide game met heel veel mogelijkheden geworden en dat heeft als gevolg dat je vaak verschillende toetsencombi's moet hanteren.
We hebben de game op een D750i getest en kwamen tot de conclusie dat het behoorlijk ingewikkeld werkt. Het feit dat je zo'n beetje alle knoppen op je mobiel nodig hebt om de game goed te controleren, komt de speelbaarheid niet echt ten goede.
Je beweegt je manschappen overigens niet direct; door middel van een icoon bepaal je waar men zich naartoe beweegt en dat werkt een stuk relaxter dan wanneer je het gezelschap direct zou moeten besturen.
De sfeer is op zich aardig getroffen maar verder heeft het allemaal bar weinig te maken met wat je op de 360 speelt.

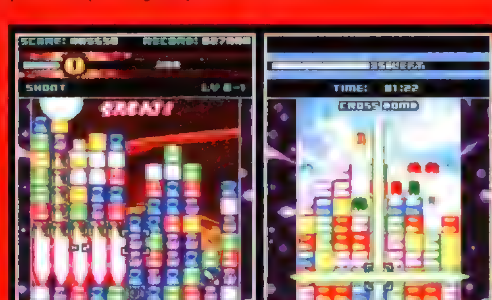


SCORE: 6

METEOS

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Waarschijnlijk ken je de game Meteos wel van de DS. Het is een simpel puzzelspelletje waarin je door gekleurde blokjes te schuiven, rijtjes van drie of meer van gelijke kleur moet zien te maken. Heb je dit gedaan dan zal het rijtje samen met alle daarop gestapelde blokjes naar boven geschoten worden.
Op de DS was het speltempo ons inziens wat te hoog maar voor de mobiel is de snelheid naar beneden geschroefd en dat komt de speelbaarheid ten goede.
Meteos heeft een leuke missiestructuur, waardoor je per gebied verschillende doelen moet halen en aan het einde van een leven een heus eindbaasgevecht moet leveren.
De besturing kan met je pookje maar 't werkt beter als je gebruik maakt van het numerieke toetsenblok. Eindelijk weer eens een lekker puzzelspelletje op de mobiel.



SCORE: 7

CALL OF DUTY 3

ACTIVISION WWW.SAMSUNGFANCLUB.NL

Zo groots en indrukwekkend als Call of Duty is op de consoles, zo klein en nietszeggend is de mobiele variant. Simpele actie met een wel erg rechttoe rechtaan gevoel.
Je hebt één soldaat onder je hoede die slechts over drie extra levens beschikt. Natuurlijk verdien je tijdens het spelen meer levens net zoals er nieuwe wapens beschikbaar komen.
Rainbow Six, is dan misschien te ingewikkeld voor de mobiel, het speelt wel een stuk minder houterig en er is veel meer variatie aanwezig.
In Call of Duty misten we dat. De game is uitermate simplistisch qua opzet; het is schieten in de richting waar je naartoe loopt. Wat meer variatie en een doordachtere spelopzet had deze game goed kunnen gebruiken.



SCORE: 5



MaffeMugShot



Hier naast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!
De winnaar van vorige maand is: Karel Steur uit Maastricht en hij wint Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga voor de PS2.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nintendo MP3 player voor de Nintendo DS (Lite).

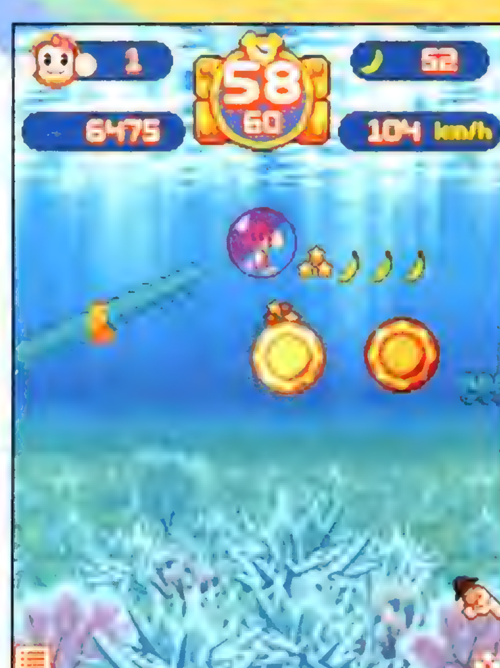
GAME VAN DE MAAND!

SUPER MONKEY BALL TIP AND TILT

GLU WWW.GLU.COM

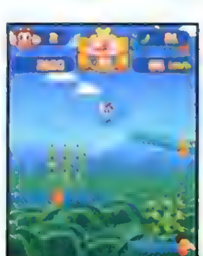
SCORE: 8

Ook deze maand weer extra aandacht voor een game die in mijn ogen (Jeroen) extra aandacht verdient. Super Monkey Ball Tip and Tilt is namelijk een even vermakelijk als nagelbijtend lastig spel dat de naam Super Monkey Ball spel zonder meer waardig is.
In deze game draait het natuurlijk allemaal om balans. Het aapje in kwestie wordt op een evenwichtsbalk geplaatst die van links naar rechts kantelt, en het is zaak om het aapje naar het eindpunt te leiden (in de bal, je weet toch?) dat zich onderaan het speelveld bevindt.
Door de 4 en 6 toetsen van het numerieke toetsenblok in te drukken, kantel je de balk en op die manier rolt het aapje naar links (4) of naar rechts (6) om zo op een onderliggende balk terecht te komen. Op deze manier stuiter je op het uiteindelijke doel af.
Al rollend en vallend verzamel je de nodige bananen want die leveren punten op en bij iedere 100 zelfs een extra leven.
Er zijn in totaal 48 levels (plus drie moeilijkheidsgraden) en verschillende onderdelen zoals challenge (ook als multiplayer waarbij je de telefoon doorgeeft) en timetrial.
De besturing is uitermate simpel gehouden maar toch is dit heerlijk speelbare spelletje er niet een die je even met twee vingers in je neus afwerkt (sowieso sterk af te raden).









NEWS

LG is erg goed op weg om zich definitief te vestigen in het land der mobieltjes. Bekijk deze bijzonder fraaie KE850 maar eens. Een echte phone waar op gegamed kan worden zal het wel niet worden, daarvoor vertoont hij te veel gelijkenis met onze Samsung E900.



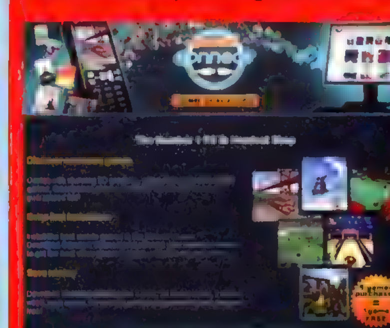
Samsung laat weer van zich horen met twee ultra dunne telefoontjes: de F500 en de F300. De F500 is met name geschikt voor filmpjes terwijl de F300 meer muziek georiënteerde is.



Fossil komt met horloges op de markt die gebruikmaken van Bluetooth. Alle inkomende SMSjes, MMSjes en gesprekken worden keurig netjes afgebeeld onderaan je wijzerplaat. Hoef je dus niet je telefoon uit je zak te halen om te bekijken wie er belt. Anders gezegd: als je je moeder ziet staan, kun je 'm gewoon negeren.



Heb je een telefoon in bezit die door middel van een kabel met je PC kan communiceren, dan kun je voor nog geen twee Euro games downloaden op www.gameloft.com.



Alleen voor de mensen die een geldboom in de tuin hebben staan of in de salarisschaal van onze Ed vallen, bestaat er het bedrijfje Goldvish dat gespecialiseerd is in extreem dure mobieltjes. Bekijk deze maar eens, voor een slordige 1 miljoen Euro is hij van jou.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130ML Hoofddorp.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Joop Uitendaal
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463536 fax: 023-5465503 E-mail: sales.pc@bp.vnu.com http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9101
fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. Losse verkoopprijs: Een los nummer in dewinkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden **Abonnementen**. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



FAMILY GUY VS. THE SIMPSONS

HÉ MANNEN, IK HEB DIE FAMILY GUY GAME GESPEELD. DIE LIJKT QUA HUMOR STERK OP THE SIMPSONS. WIE VINDEN JULLIE HET TOFST?
MAARTEN

Ik heb geen tijd voor die kinderachtige onzin.
Jan

THE SIMPSONS...
OH NEE
WACHT, FAMILY GUY
BORIS

Ben eigenlijk wel klaar met the simpsons. Een serie hoort niet zo lang door te lopen.
Steven

Geen van beide, ik haat comics!
J.J.

Ik kies graag voor Lost!
Muriëlle

Sorry Ed dat ik wat later met mijn teksten ben, heb last van een tennisarm.
Jeroen

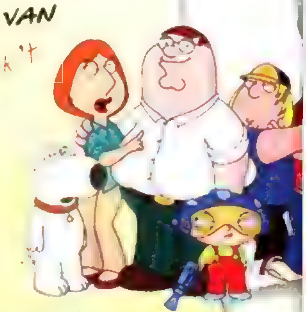
Wat? Jij liep toch hard?
Ed

Klopt, dat gaat prima, alleen Wii Sports heeft me geveld.
Jeroen

Ik kijk eigenlijk alleen nog maar animatiefilms. tekenfilmseries gaan een beetje langs mij heen.
Jeroen

IK BEN NOG ALTIJD GROOT FAN VAN THE SIMPSONS.
JURJEN

Ik ken alleen The Simpsons, maar kijken doe ik 't niet Ben meer van. Hoer :: oeht low
Ed



Ik haat tekenfilms!
Niels

Zal ik dan maar het enige echte antwoord geven op de vraag: Family
Maarten

WEET JE WAT HEEL ERG RELAXED IS? EVEN OP HET TOILET EEN DS GAMEPIE SPELEN. HEERLIJK ONTSPANNEND.
JURJEN

Nou ik zit liever niet te lang in mijn eigen lucht.
Maarten

MIJN LUCHT HEEFT WEL IETS VAN HUGO BOSS, ZEGT M'N VRIENDIN ALTIJD.
JURJEN

TO DO LIJST

Kutaragi bellen dat ie, als ie de PS3 opnieuw uitstelt, dat ding in de Pacific kan mieteren.

Kijken of Steven professionele hulp nodig heeft nu The Burning Crusade uit is.

Toch maar weer een Staatslot kopen.

ALS BALKENENDE Z'N BROEK UITTREKT, HEEFT IE NOG MAAR EEN AANHANGER, EN DA'S NOG EEN LUL OOK!

KEIN TIERCHEN SO FROH WIE EIN SPERMATOSO

Ollebollehapsnoet

LEKKER KLEUREN!



Even voor Jurjen die Schoonmaakdienst heeft. Het is niet de bedoeling dat we tot ver in de lente nog overal dennennaalden tegenkomen! Zuigen kreng!
NIELS

PING
URK

Iemand in
condooms
een oud v
Jan

Heren, ik weet dat
maar dat six-pack
ED

Wil iema
verzorg
weekend
keer pe
en 's av
gaan eve
MURIËLL



CHICK VAN DE MAAND

Het was een close call. Luna uit Final Fantasy gooide hoge ogen, maar juryvoorzitter Ed hakte de knoop door: Luka van Lost Planet is de "chick van de maand".
De voorzitter verantwoordde zijn keuze als volgt. "Luka of Luna scheelt maar één letter, en ik heb iets met de letter "k". (Volgende maand beloven we dat we een andere voorzitter hebben.)

❤ ED

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JEROEN DOET IETS MET MOBIELTJES...
- SUPREME COMMANDER IS BINNEN.
- OOK CRACKDOWN VALT EINDELIJK IN DE BUS.
- IS DAT EEN PLAYSTATION 3 DIE WIJ IN DE VERTE ONTWAREN?
- JURJEN IMPORTEERT CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN EN SCHRIJFT ER EEN MOOI VERHAALTJE OVER.
- JEROEN DOET HETZELFDE MET METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS.
- DE BESTE FINAL FANTASY OOIT IS GEARRIVEERD, STEVEN STAAT PARAAT.
- DE MAN ACHTER REZ EN LUMINES BRENGT EEN BEZOEKJE AAN NEDERLAND.
- J.J., PAK JIJ EVEN DIE SPORTGAMES VAN TAKE TWO OP?
- STEVEN, JE TICKET NAAR LONDEN LIGT KLAAR.
- MAARTEN! PAS JE EEN BEETJE OP MET DIE JUDOKA'S?

-ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD-

PU 03 OP DE DEURMAT OP 26 FEBRUARI

Vetste SOUND

Voor de muziek hoef je Tony Hawk's Project 8 niet te spelen, maar het geluid van stoep naar straat naar stoeprand, juist dat klinkt als muziek in de oren.

Als Boris nou op tijd had ingeleverd, hadden we het kunnen lezen. Maar die gast was drie weken te laat met zijn review! ED





DE WIND IS GAAN LIGGEN, NU M'N VRIENDIN NOG

EEN SPEELKICK, IS HET EENWORDEN MET JE EIGEN IK

YOU CAME HERE TO PLAY AND THINK
I CAME HERE TO SHIT AND STINK

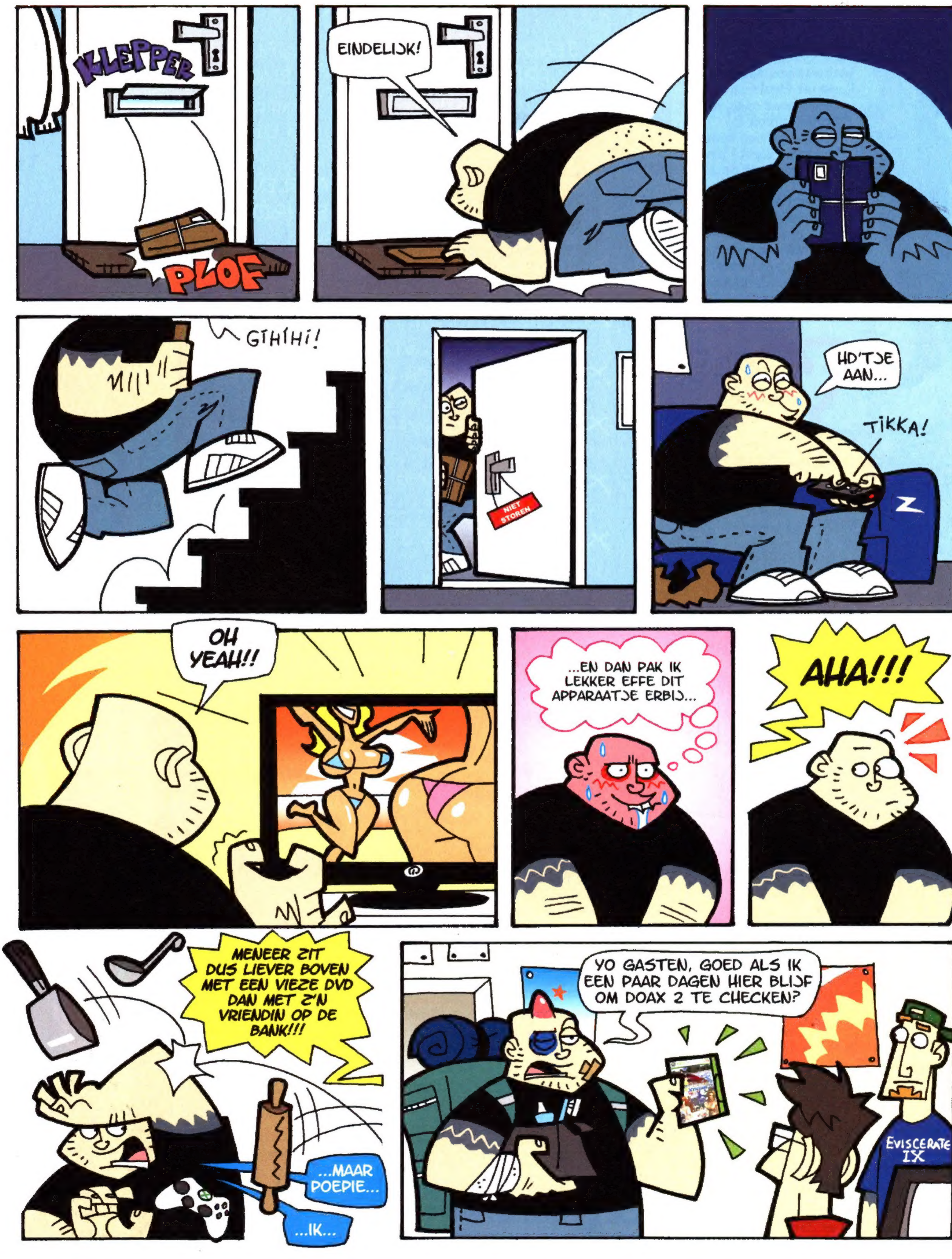
OP DEZE PLEK LAAT IK ALTIJD ALLE HOOP VAREN

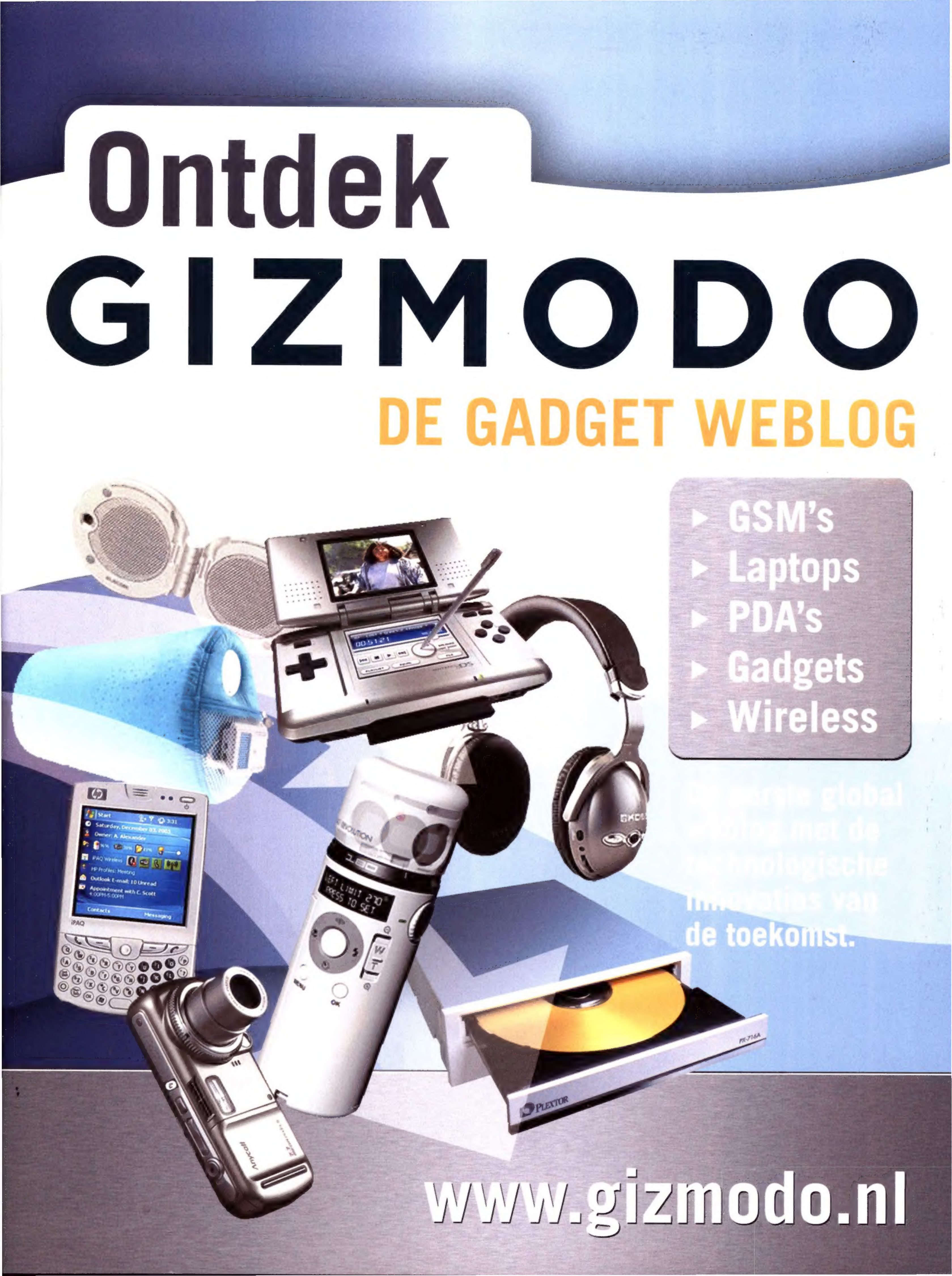
X | X

...sse in tweedehands ...een binnen gebruikt op ...tje.

...an jullie shooter fans zijn, ...h Het Kanon was van mij!

...mijn guppen ...lk ben dit ...g. Ze moeten twee ...g te eten krijgen ...voor het slapen ...aaid worden.


KLEPPER
PLOF
EINDELIJK!
GIHIHI!
NIET STOREN
HD'TJE AAN...
TIKKA!
OH YEAH!!
...EN DAN PAK IK LEKKER EFFE DIT APPARAATJE ERBIJ...
AHA!!!
MENEER ZIT DUS LIEVER BOVEN MET EEN VIEZE DVD DAN MET Z'N VRIENDIN OP DE BANK!!!
...MAAR POEPIE...
...IK...
YO GASTEN, GOED ALS IK EEN PAAR DAGEN HIER BLIJF OM DOAX 2 TE CHECKEN?
EVISCERATE IX



Ontdek
GIZMODO
DE GADGET WEBLOG
▸ GSM's
▸ Laptops
▸ PDA's
▸ Gadgets
▸ Wireless
global
met de
de toekomst.
www.gizmodo.nl


STRATEGIE IN GALACTISCHE PROPORTIES
GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2006 WINNER
Uitgeroepen tot beste RTS van E3 2006
SUPREME COMMANDER™
EEN RTS VAN DE HAND VAN CHRIS TAYLOR.
RELEASE 16 FEBRUARI 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
SUPREME COMMANDER, ONTWIKKELD DOOR DE SUCCESVOLLE CHRIS TAYLOR EN GAS POWERED GAMES, BRENGT PC GAMING OP EEN ADEMBENEMEND HOOG NIVEAU EN IS DE EERSTE VAN EEN GEHEEL NIEUWE GENERATIE RTS GAMES.
PC DVD-ROM SOFTWARE
Games for Windows
GAS powered GAMES
WWW.THQ.COM
© 2006 Gas Powered Games Corp. Alle rechten voorbehouden. Gas Powered Games en Supreme Commander zijn de exclusieve handelsmerken van Gas Powered Games Corp. THQ en het THQ logo zijn de handelsmerken en / of geregistreerde handelsmerken van THQ Inc. alle rechten voorbehouden. Alle andere handelsmerken, logos en copyrights zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaren.
GAME MANIA
Dixons
Intertoys
MUSIC STORE
www.musicstore.nl
DYNABYTE
bart smit